

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ! №9

2004

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

КУПОН
НА
ШАРУ!

DOOM 3

Оружие
Монстры
Читы
Впечатления

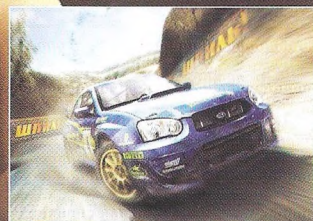
You Are Empty

F.E.A.R.

Worms Forts: Under Siege!

«В тылу врага»

ПОСТЕРЫ



ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

StarWars: Republic Commando, Imperial Glory, Armies of Exigo, Juiced, You Are Empty, F.E.A.R., Worms Forts: Under Siege, «В тылу врага», DOOM 3, Punisher, Hellboy, ASUS Cup, WCG, Кубок Украины по компьютерному спорту

Подписной индекс — 23852

ISSN 1609-9009



9 771609 900008 09>

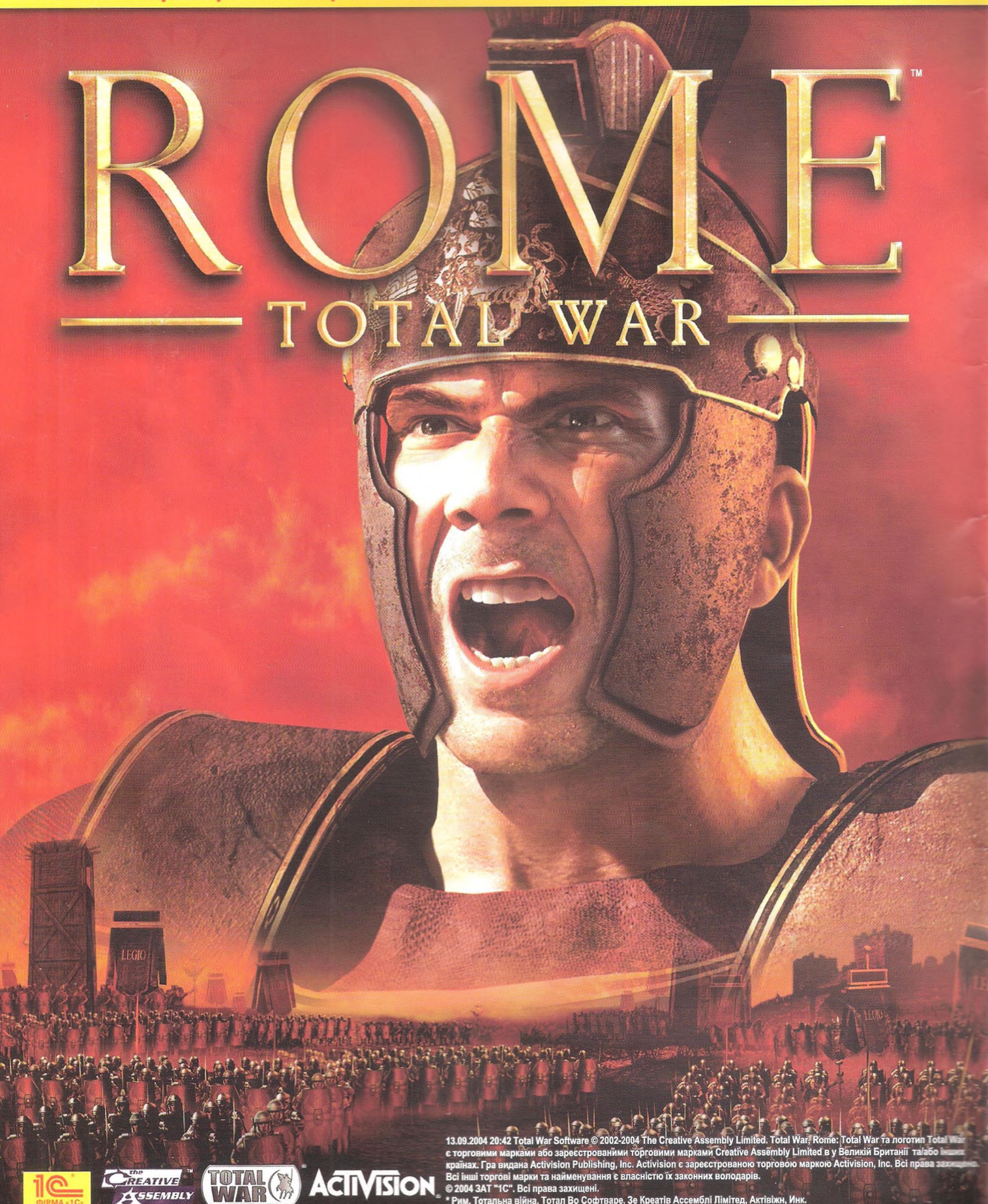
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА*

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>

ROME™

TOTAL WAR



13.09.2004 20:42 Total War Software © 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War: Rome: Total War та логотип Total War є торговими марками або зареєстрованими торговими марками Creative Assembly Limited в у Великій Британії та/або інших країнах. Гра видана Activision Publishing, Inc. Activision є зареєстрованою торговою маркою Activision, Inc. Всі права захищені. Всі інші торгові марки та найменування є власністю їх законних володарів.
© 2004 ЗАТ "1C". Всі права захищені.
* Рим. Тотальна війна. Total War Софтваре, Зе Креатів Асемблі Лімітед, Актівіжн, Інк.



INTRO

Лето прошло, а вспомнить особо нечего. Разве только Doom 3. Но о Doom 3 мы столько всего написали, что уже неинтересно. Или вот еще Олимпиада.

О спорт! Ты — мир! Ты — мир! Ты — дыр. И еще ты — тыр, мыр и пыр. Спорт не всегда одинаковый — его интересность зависит от того, кто держит штангу. Если ты смотришь, как круглые дядьки берут вес — это одно, а когда ты сам держишь штангу весом в 2 центнера и думаешь: «Только бы кишки не выпали!», — это совсем другое.

А вообще давно пора разнообразить Олимпиаду, ввести новые виды спорта, комбинировать старые. Например, та же тяжелая атлетика. Раньше атлеты были нужны для того, чтобы шкафы таскать или мешки. А потом поднятие тяжести стало развлечением: зачем разрывать себе одно место, чтобы поднять 100 кг, если можно любым трактором поднять несколько тонн? В общем, с этим нужно срочно что-то делать! Можно, к примеру, скомбинировать тяжелую атлетику с гимнастикой и синхронным плаванием. Синхронное поднятие штанги на руках прогнущись, — вот это зрелище!

Или вот конькобежатели! Кинуть конь на 80 метров — это нереально. Значит, там что-то не так: или конья из дельтапланов делают, или моторчик там какой-то, или еще че-нить. Так что нужно им усложнить жизнь: сделать метание не конья, а, например, шеста. О! Это тема! Поднять пятиметровую палку — уже проблема, а если попытаться ее бросить — это вообще гайки. Хотя какой-то интерес появится!

А вообще у нас много идей по новым видам спорта: озюдо на байдарках и каноэ, фехтование на бейсбитах, плавание на траве, парусный спорт на шоссе, спортивная ходьба с обручем и булавами, а также — звезда соревнований — метание молота в высоту с трамплина.

В общем, главное — не ограничивать свое мировоззрение. А теперь, собственно, про Doom 3...



Содержание

Эхо планеты

News+	2
News -	4
Музыкальное чтиво!	6
Columbia Бразерс	54

MegaGame

DOOM 3	8
--------	---

Девушка месяца

22

Ждем-с!

PC

StarWars: Republic Commando	24
Imperial Glory	26
You Are Empty	30
F.E.A.R.	32
Armies of Exigo	34

Приставки

Worms Forts: Under Siege!	28
---------------------------	----

Ацтой

Закопаем топор войны!	38
-----------------------	----

To play or not to play

PC

В тылу врага	46
Juiced	50

Чуваак!

Zdob Si Zdub	52
--------------	----

Clubничка

WCG UA Preliminary & Final 2004	56
Кубок Украины	63
ASUS Summer Cup 2004	64
KaZантип!	76

Animania

Волк, который живет по человеческим законам	66
Новости аниме	68
Создавая мультфильм...	69

Акции

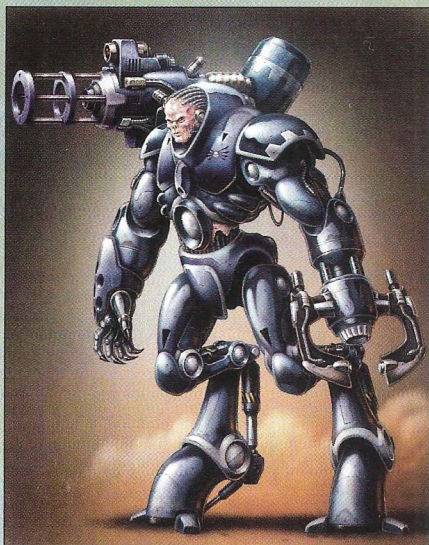
Шпильная башня — 3	70
Агрегат от Lexmark для победителя	73
Зачехлим свои мабилы	75

Железный Воом

Железный Doom 3	78
-----------------	----

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный ацтой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще —, неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).



Кармак задумал... Квест? Гонки? Не! Детский пазл!

Выпустив Doom 3, перцы из id Software решили, что у них теперь есть еще десяток лет на то, чтобы выпустить следующую игру. Они явно забросили работу и пошли тусоваться и вещать о брэнности всего сущего.

Среди разных умных, но пустых для фанатов шутеров мыслей прозвучала следующая, более-менее интересная: id делает новую игру. Все, что о ней известно, это то, что она выйдет на ПК и будет чем-то новым для id. Можно предположить, что id делает римейк «арканоида» или «тетриса». Но это было бы глупо. Скорее, они сделают симулятор покера.

Из прочих новостей нужно вспомнить о том, что Quake 4 наверняка будет построен на движке Doom 3. На ту же ба-

зу наклеят RtCW 2, о котором пока не ясно даже то, кто же за него возьмется.

В то же время полным ходом идет подготовка к съемкам фильма по мотивам Doom 3. Хотя чего там снимать, в игре уже имеется почти полное кино – фантастическое, с детективной линией и мистикой. Только любви добавить – и готов блокбастер для Голливуда.

NeverElder Nights

Недавно прошел слух о готовящемся к выпуску очередном томе библиотеки Elder Scrolls. Мы проверили факты, и их оказалось маловато, чтобы утверждать, что игра выйдет скоро. Допускать мысль, что последним вышедшим Elder Scrolls-ом все и ограничится, мы не могли, но о том, что остались считанные



дни/недели/месяцы, вряд ли можно говорить со всей уверенностью.

В то же время стопудово готовится к выпуску Neverwinter Nights 2, что подтвердили издатель и разработчик первой ча-



сти игры. Говорят только, что игра будет построена на Aurora – ярком движке от BioWare, который полностью поддерживает все навороты DirectX 9.0, а все, что обычно накручивается на движок, то есть саму игру, добавляет Obsidian Entertainment.

Начинка NW 2 будет заточена под идейную однопользовательскую игру, в которой будут учтены все мнения о качестве первой версии, высказанные на форумах, за которыми, оказывается, разработчики внимательно следят. Молодцы, не ожидали. Сюжет будет развиваться в том же Невервинтере, вот только ни одного героя из предыдущей части мы не увидим – игра по сюжету абсолютно не будет связана с предыдущей шпильей.

Уровень героя будет ограничен 20-м, чтобы добиться максимального баланса. Девелоперы посчитали, что при дальнейшем росте в уровне баланса не достичь. Ну, им виднее, но, скорее, они просто немного поленились просчитывать варианты. А партией, как и в Hordes of Underdark, будет управлять AI.

Игру нужно ожидать к... 2006 году. Если не состаримся, то поиграем.

Kill me tender, kill me sweet

Раскруткой грядущего Blood Rayne 2 занялись не по-детски. В прямом смысле слова. Виртуальная дампирша уже стала

звездой выходящего октябрьского номера журнала Playboy, где предстанет перед «мужчинами 18 и старше» в чем мать родила. Мы знали, что она – бойкая барышня, но на такое отваживаются только самые-самые бойкие. Постоянные занятия фитнесом с тесаками вместо гантелей и кровавая диета позволяют ей поддерживать хорошую форму, так что опозориться барышне не грозит.

А в реале идет подготовка к съемкам фильма про нашу любимую дампиршу. Главную роль в кине исполнит Кристианна Локен, которая уже была новым терминатором с модемом вместо рта. Выбор ничего

себе, вот только не похожа Локен на Рейн. Ну, посмотрим, как ее заграницей. В остальных ролях снимутся актеры, из которых известны только Бен Кингсли (он сыграет отца Рейн Кагана, с которым она должна встретиться во второй части игры) и Мишель Родригес. Съемки начнутся в следующем году.

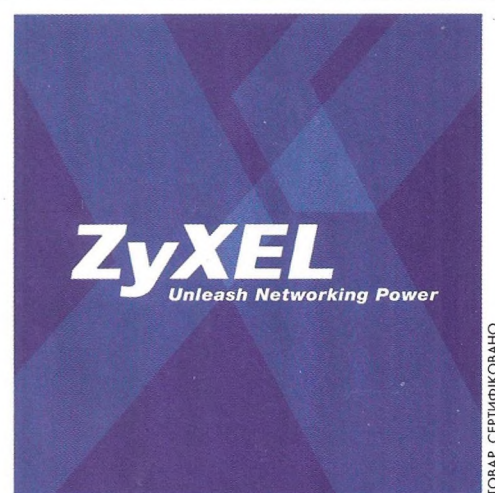
А в это время в середине сентября на экранах появится клип с самой Рейн – MTV2 выставит на показ пение Blood Rayne под фанеру группы Evanescence. Мы посмотрели ролик и сошлись на том, что пела явно не девица из Evanescence, а сама Рейн, а Evanescence поет под фанеру нашей любимой дампирши. Никаких сомнений быть не может.



КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

ПРОДАЖА В КРЕДИТ

г. Киев,
м "Берестейская",
проспект Победы, 80/57.
Тел.: 456-7192
E-mail: office@alfa-mr.kiev.ua



ТОВАР СЕРТИФІКОВАНО

Бережи свій ZyXEL змолodu!

модеми серії
OMNI 56K



Авторизовані партнери:

Донецьк: AMI (062) 385-48-88, Мережа комп'ютерних салонів SPARK (0622) 90-58-46, Техніка (062) 385-82-55; **Запоріжжя:** Фотоком (0612) 12-49-04; **Київ:** Брейн ком'ютерс (044) 239-25-87, ВалТек (044) 229-40-33, Версія (044) 554-27-47, Гранд Сервіс (044) 456-47-77, Еверест (044) 464-77-77, Енглєр-Україна (044) 568-58-68, Енран-Телеком (044) 244-93-68, Ітел Лтд (044) 237-72-09, К-Trade (044) 252-92-22, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" (044) 236-20-92, Навігатор (044) 241-94-94, Промрегіон (044) 249-71-29, Мережа магазинів "Фокстрот" 8-800-500-15-30, Мережа магазинів "Юнітрейд" 8-800-507-70-70; **Миколаїв:** АДМ (0512) 47-22-81; **Одеса:** Н-БІС (048) 777-70-70, Неолоджик (048) 728-37-28; **Суми:** Демекс комп'ютер (0542) 60-11-11; **Харків:** Спецвузавтоматика (0572) 19-15-05, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" (0572) 14-95-21; **Хмельницький:** 2СТ (0382) 70-07-07

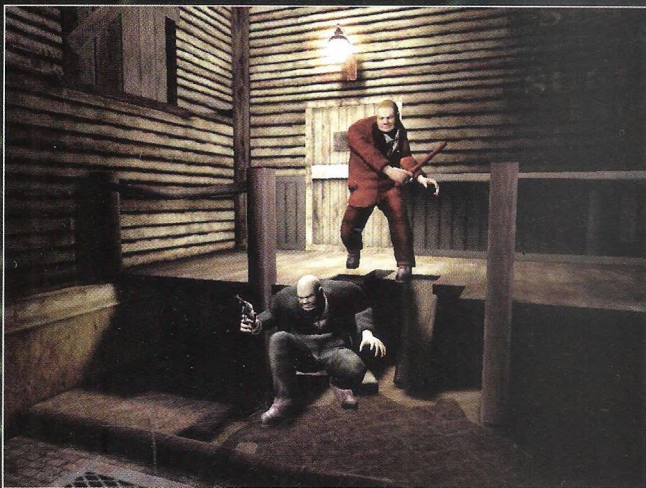
Модеми Omni 56K

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легке встановлення і зручне використання
- Три роки гарантії



Нові пригоди Хрюнделя та Лохматика можна побачити за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU



Мрачные непонятки отложились

Мы ждали-ждали и дождались! Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth от Bethesda Softworks, которую обещали сначала к февралю, потом к лету, потом к сентябрю, наконец-то... снова отложена. Теперь срок менее определенный – говорят, что чудо-шпиля, от которой встанут дыбом волосы не только у вас на голове, но и у соседей на ногах, выйдет теперь аж в первом квартале следующего года.

Мы в своем превью уже писали, почему именно эту шпилю приходится невероятно ждать – она будет уникальной в своем роде по ряду параметров, и, кроме того, она создается по мотивам произведений Лавкрафта, второго после Эдгара Аллана По «отца ужасов». С таким раскладом получается, что чего бы нам не обещали девелоперы, придется по-любому ждать: ведь ожидание намного интереснее, когда реально есть чего ждать.

Вторая ложка дегтя в бочке второй «халвы»

Мы рискуем, конечно, и пишем в номере, который появится в первых числах сентября, о том, что, возможно, уже не произошло, хотя уверенности в этом нет :). Но раз уж вы собрались, милые наши поклонники сплетен, нас послушать, то мы уж вам порассказываем разного.

Итак, вы ждете Half-Life 2, которую собираются вот-вот выпустить уже год? Не дожде-

тесь! По крайней мере, в ближайшие дни. Мы делаем такой вывод, исходя из крайне точной инфы, которую нам дал один мужик на остановке 13-го трамвая, а там ходят люди знающие. И еще исходя из того, что по интернет-мага-



зинам пошла волна смены ценников: раньше на них писали, что «халва» появится в продаже с 1 сентября, а теперь надписи на ценниках гласят: «Отложено до 1 ноября. Ждите. Продавец ушел на склад». Такая вот гнусность. Правда, всякое случается, и с такими играми ничего не бывает ясно до последнего момента – больно уж разработчики шифруются.

Хотя про «шифруются» есть один прикол, и связан он все с той же второй «халвой». В конце августа на форуме сайта Half-Life 2 fallout появилось сообщение от главы Valve Software Гейба Ньюэлла, который сказал, что в грядущий понедельник (30 августа) игра уходит на золото. Ну, все подняли флаги и начали танцевать польку. В ожидании столь знатного события пираты

нatchили нарезочные аппараты – ведь им работы тоже немерено! И вот прикиньте, только из инета и только за первую неделю августа по-сд Doom 3 была скачана 50 тысяч раз. Так что на фоне легальной имеется еще и нелегальная индустрия с иногда даже большими оборотами, чем легальная.

Но вернемся к Гейбу. Самый большой сюрприз в этом сообщении предназначался не для фанатов (или для пиратов, наостривших болванонарезочные аппараты), а для самого Гейба, когда он сам увидел этот меседж. Так вот, он офигел, потому что не оставил такого сообщения. Позже все объяснил сам псевдо-Ньюэлл: он снова оставил меседж с текстом «Не нужно использовать GabeN вместо пароля». В общем, ахтунг! Самый главный вальвовец ис-

qwert6 (6 – это чтоб никто не догадался.) Или, к примеру, asdfgfdsa, а не просто asdfg. Вот такие мы шифровальщики! Вообще, за большие деньги мы могли бы сгенерировать пароль любой длины. У нас есть особый человек по имени Николай Тарасович, так он и не такие вещи генерирует: в паролях использует буквы обоих регистров, не меньше 3–4 специальных знаков и числа. Причем без системы. И при этом он их реально помнит. Вот такие таланты работают в нашем издательстве. Конечно, у нас тут не то что в каких-то вальвах!

[Себе: не забыть сменить все пароли pass, password и admin на более сложные...]

МоХ – еще 2,5 месяца

И снова ждали. И снова не дождались. На этот раз Medal of Honor: Pacific Assault, которая планировалась к выходу сначала в феврале, потом в сентябре, а затем была перенесена на середину-конец ноября. Подготовленная к релизу версия оказалась настолько левой, что было решено доработать ее. Результаты предварительной доработки можно увидеть в демке, которая не так давно вышла. Но полная версия еще будет некоторое время дорабатываться в девелоперских печах, и только после уничтожения дыр и установки заплат на самые провальные из них, а также после некоторых изменений в управлении игра будет представлена на суд общественности.



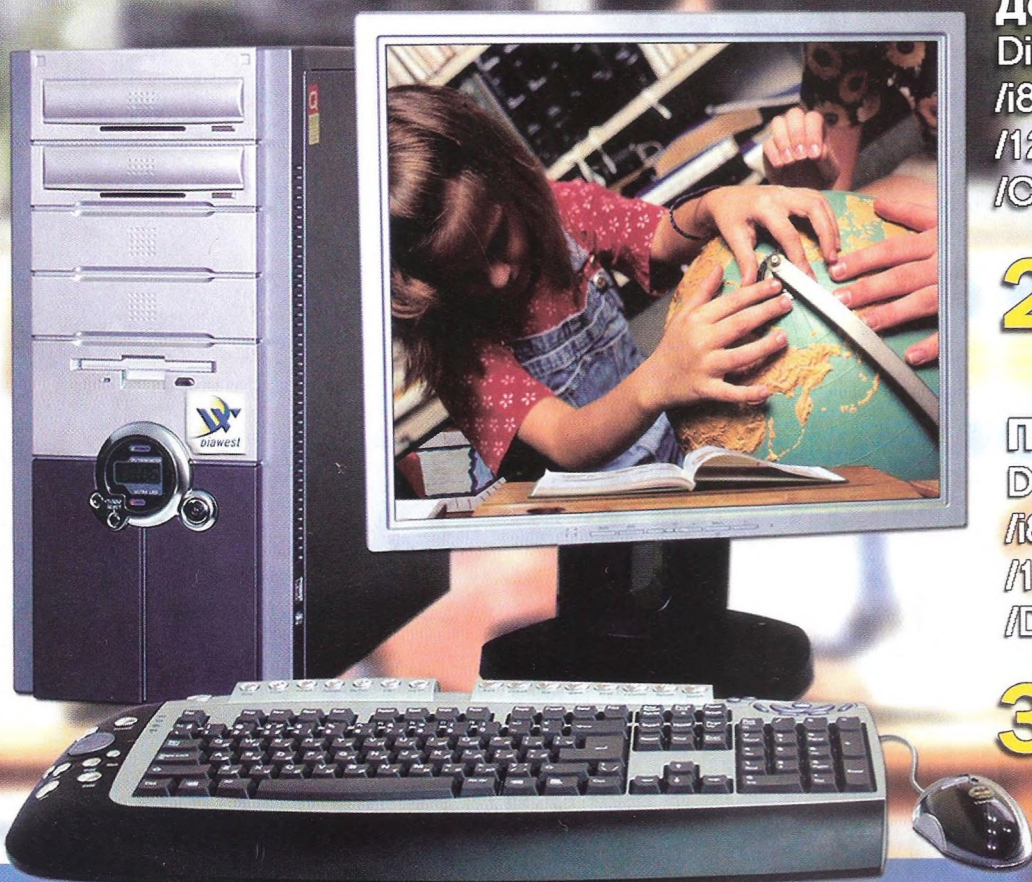


www.diawest.com

Комп'ютерний світ

Домашній ПК: навчання як розвага!

З новим ПК Ваші діти зможуть швидше засвоїти будь-який предмет, бо матимуть максимум можливостей для навчання. Комп'ютер DiaWest P на базі процесора Intel Pentium 4 з технологією HT - це справжній навчальний центр.



Домашній комп'ютер
DiaWest 2802P P4-2.8HT
/i865/DDR256MB/80GB
/128MB ATI 9200
/CD-RW/SB

2880 грн.*

Потужний комп'ютер
DiaWest 3002P P4-3.0HT
/i865/DDR512MB/120GB
/128MB ATI 9600
/DVD-CD-RW/SB

3795 грн.*

* ціна без вартості монітора

**При купівлі комп'ютера DiaWest з монітором Samsung школярам та студентам
знижка 100 грн.**

Департамент комплексних проєктів: т. 456-96-33, Інтернет-магазин: shop.diawest.com т. 456-76-61

Інформаційна служба: 455-66-55

Київ, Луцьк, Херсон, Івано-Франківськ, Миколаїв, Дніпродзержинськ, Харків, Дніпропетровськ, Вознесенськ, Чернігів, Хмельницький, Запоріжжя, Чернівці, Рівне, Макіївка, Донецьк.

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являються товарними знаками или зареєстрованими товарними знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

ДіаВест Інтел® Інсайт Пентіум® 4



Робби Уильямс- Барабек скушал сорок человек, и корову, и быка, и кривого мясника...

Британский музыкант

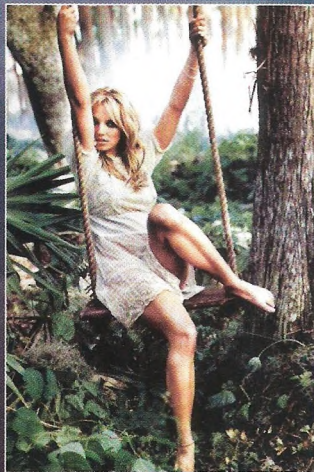
Робби Уильямс выбрал бокс для улучшения своей физической формы. Певец каждый день тренируется под руководством тренера у себя дома, в Лос-Анджелесе. Он прыгает, растягивает мышцы с помощью специального мяча и уже пробует драться с партнерами (предлагаем Робби подраться с Тайсоном – будет ему растяжение. И даже без мяча). Тренер также заставляет его бегать по несколько миль в день. Друг Уильямса сообщает: «Робби сейчас чувствует себя гораздо лучше, чем за все последние годы. Он сбросил несколько килограммов, и все подтверждают, что он выглядит просто великолепно. Робби уже несколько раз боксировал, и на ринге он – настоящий боец». В прошлом году Уильямс принимал антидепрессанты, в результате чего сильно поправился. Робби говорит: «Эти таблетки действовали на мой обмен веществ. Я много бегал и ходил пешком, но ничего не помогало, никак не мог похудеть».

Ну, что можно сказать? Вместо того чтобы тратить кучу бабла на тренеров и диетологов, лучше бы Уильямс подался в украинскую армию – там жрать не дают, зато бегать заставляют все время. И если

не сдохнешь, станешь настоящим мачо. Экстремально, но дешево и сердито!

Хей, парни! Смотрите! Бритни пошла в уборную!

Бритни Спирз, возможно, превратит свою грядущую свадьбу в реалити-шоу, которое будет транслироваться по телевидению. Кроме того, операторы собираются пристально следить за семейной жизнью звезды и ее будущего мужа, танцора Кевина Федерлайна, на протяжении нескольких недель после бракосочетания. По слухам, таким образом, помимо поднятия собственной популярности, Бритни намеревается убить еще одного зайца – доказать, что ее отношения с женихом достаточно безоблачны. Напомним, что информация о том, что свадьба находится под угрозой срыва из-за постоянных ссор пары, появилась регулярно. Впервые

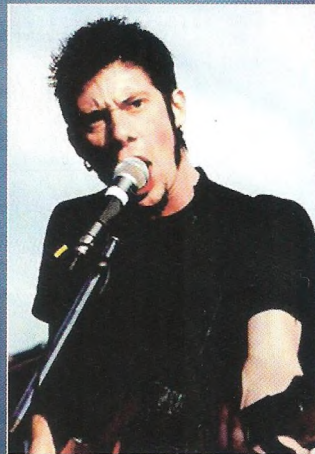


жанр реалити-шоу «Новобрачные» был опробован певицей Джессикой Симпсон и ее мужем Ником Лэйчи. Их первые шаги в семейной жизни стали достоянием телезрителей Америки.

Свой среди чужих, чужой среди своих

Limp Bizkit распрощались со своим новым гитаристом Майком Смитом, на смену которому пришел бывший участник команды Уэс Борланд. Фронтмен Limp Bizkit Фред Дерст сказал: «Мы очень рады, что Майк у нас больше не играет. Мы принадлежим к тем людям, кото-

рые при любых обстоятельствах сохраняют верность своей семье и своим инстинктам, и практически всегда действуем так, как подсказывает интуиция. Время показало, что Майк – просто не наш человек. Играть с ним было любопытно, но, несмотря на это, мы всегда знали, что по складу ума Смит нам не подходит». В настоящее время Limp Bizkit работают над новым альбомом, а релиз пластинки

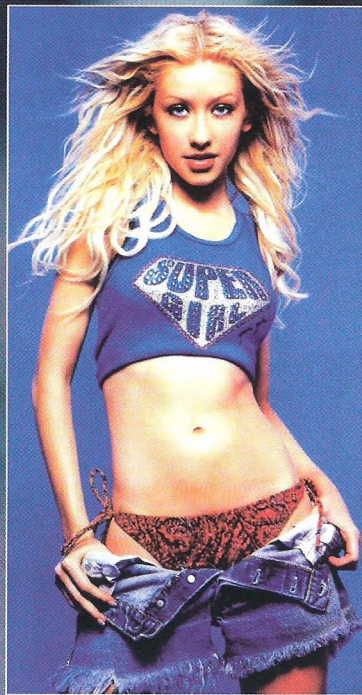


лучших хитов намечен на сентябрь. Смит присоединился к Limp Bizkit в марте прошлого года. Борланд покинул группу в 2001 году.

Мы тоже доверяем Борланду: когда-то мы все работали только в его операционке.

«Колечко, на память колечко!»

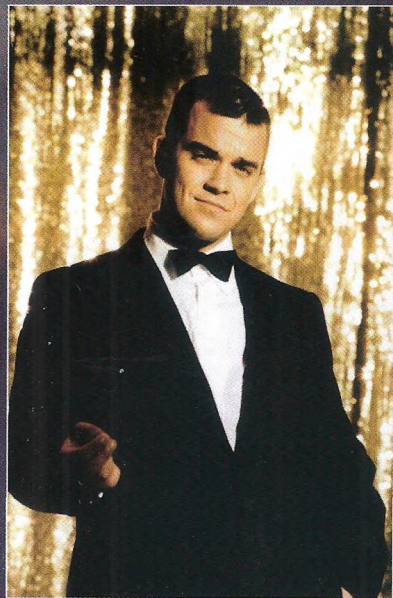
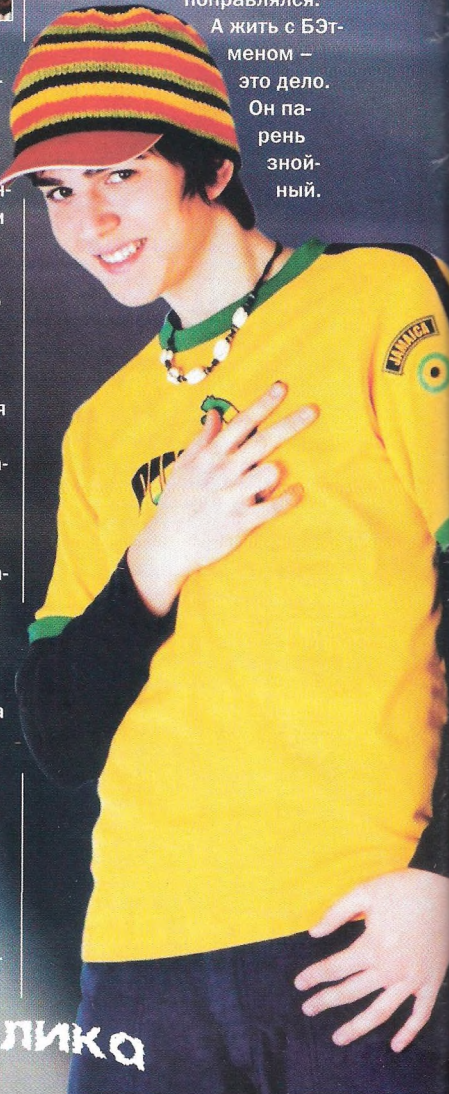
Кристина Агилера удалила со своего тела все последствия фанатичного увлечения пирсингом, оставив только одну серьгу из 11. В результате были спасены проколотые Агилерой уши, пупок, брови, губа и язык. Осталась единственная серьга на соске правой груди певицы. По словам Агилеры, она сняла все серьги со своего многострадального тела, оставив только одну в соске – для себя. Одна из ее подруг сказала, что Кристина охладела к пирсингу и наслаждается жизнью со своим бойфрендом Джорданом Брэтменом. Подруга отметила, что теперь при прохождении Агилерой контроля в аэропорту не будут сходить с ума металлоискатели. Однажды Кристина при-



зналась, что она делала пирсинг всякий раз, когда чувствовала себя несчастной в жизни.

Кристя! Че ж ты так? Вон твой коллега Робби вместо того, чтобы дырки в себе делать, когда настроение плохое, только обжирался и поправлялся.

А жить с БЭТ-меном – это дело. Он парень знойный.



4 ghi

ДЖИНС

SMS

SMS на 3 номери по 10 коп.!

2 abc

1 eo

9 wxyz

8 tuv

3 def

6 mno



Пропозиція дійсна до 23.09.2004

А твій телефон витримає?

www.jeans.com.ua

8-800-50-000-50

(детальна інформація; безкоштовно в Україні)

Ціна з ПДВ станом на 23.07.2004
На 3 будь-які номери абонентів ДЖИНС,
ДЖИНС-SMS або Супер ДЖИНС

7 pqrs

0 +

5 ikl

РОЖДЕНИЕ

DOOM

Разработчик: id Software

Издатель на территории СНГ: 1C

Жанр: Doom

Мультиплеер: 1-4 игрока, DM, TDM, LMS, Tournament

Минимальные системные требования:

Pentium 4 1,5 ГГц или Athlon XP 1500+, 512 Мб памяти, 64 Мб видео

ЛЕГЕНДЫ

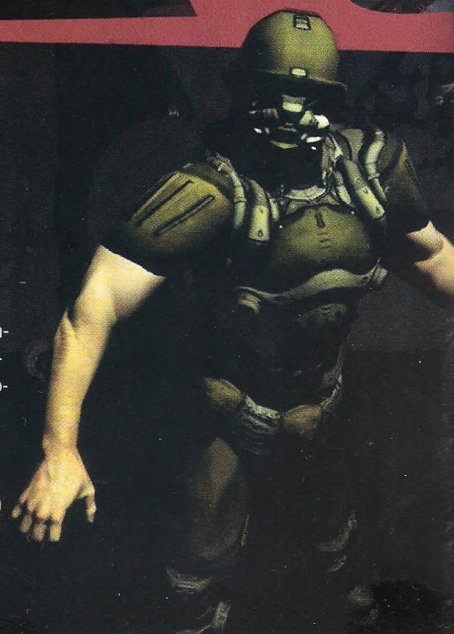
Люди, которым самой судьбой предначертано быть лидерами, способны на многое, а собравшись в одну команду, они вообще могут изменить ход истории. Так получилось, что компания id Software однажды стала

настоящим законодателем в жанре FPS, после чего всегда и во всем опережала своих конкурентов.

До 1992 года на PC господствовали стрелялки-платформеры, среди которых были и продукты id Software – старики наверняка играли в се-

рию Commander Keen.

А в 1992 году появился Wolfenstein 3D. Это было нечто принципиально, кардинально, абсолютно, революционно новое. Wolf 3D заложил надежный фундамент для дальнейшего развития всего жанра шутеров от первого лица. И, откры-



ленные небывалым успехом, id с кучей козырей в виде свежих идей и новых технологий начали работу над очередной игрой, и имя той игре было **Doom**. Спустя год, после небольшой, но очень болезненной с точки зрения фанатов задержки, игра вышла. Это был полный абзац – тотальное (долго)временное умопомешательство компьютерщиков всех стран и народов. Маленький и слабенький интернет лежал почти месяц, а трафик, особенно в Северной Америке, был просто колоссальным – все качали **Doom**. Вот так вот в 1993 году зародилась новая легенда и появился первый представитель великого и могучего жанра FPS в одном лице. Затем id Software, не теряя времени даром, выпустили и продолжение – **Doom 2**. Монстры стали еще более злобными, оружие – еще более крутым, а сетевые разборки геймеров – еще более кровавыми и быстрыми. После **Doom** Кармарк и сотоварищи приступили к работе над новым шедевром с сотрясающим названием **Quake**. Игра делалась на полностью трехмерном движке, в отличие от того же **Doom** и его немногочисленных конкурентов.

И вот **Quake** появился – мрачный, кровавый и полностью трехмерный. Спрайты пали под натиском полигонов, и сортирный юмор **Duke Nukem 3D** уступил гнетущей и ни с чем не

сравнимой атмосфере лабиринтов Великих Древних. И опять id Software были первыми, а все остальные, как стадо баранов, плелись следом.

Quake 2 продемонстрировал еще более продвинутый сингл и поистине потрясающие сетевые возможности, а посему многие игроки надолго погрязли в deathmatch и CTF-разборках. Не прошло и года, как у второй «Кваки» появились сразу два серьезных конкурента, но это было уже не важно.

Quake 3 стал первой игрой, ориентированной исключительно на сетевую игру. Q3 опередил, хотя и не слишком сильно, всех своих конкурентов, и снова id Software праздновали победу. Подражатели шли за ними по пятам, отрыв был минимальным, но Кармарк и команда все равно были впереди.

И вот 2 августа 2004 года на прилавках магазинов появился **Doom 3** – римейк первого **Doom**-а. Такого еще не делал никто. Во всяком случае, с таким размахом. В техническом плане **Doom 3** тоже содержал несколько инноваций, которые все давным-давно грозились прикрутить к шутерам. В итоге команда id Software за много лет оправданно заслужила репутацию непревзойденных мастеров игровой индустрии, которые всегда и во всем опережали время и конкурентов.

А **Doom**... **Doom** за 11 лет своего существования превратился в самую настоящую легенду игровой индустрии.

О нем знают все, даже

те, кто ни разу в него не играл. Даже домохозяйки и девушки.

О **Doom**-е писали стихи и рассказы, сочиняли песни. Да, к нему, как к могиле поэта, не зарастет народная тропа. И пусть неизвестный летчик-испытатель Ас Пушкин простит мне столь наглый плагиат.

Сколько карт, модов, конверсий и прочего добра сделано умельцами для великого и вечного **Doom**-а – не счесть. Анекдот про три желания думера стал классикой компьютерного юмора. А сколько приколов, easter egg-ов и прочих хохм, связанных с вечной игрой, девелоперы всего мира ежегодно вставляют в свои игры? Ответ прост: много, очень много. Да, кое-что в этом мире остается неизменным, добрым, вечным. Да, **Doom** вечен. Мы помним его. И любим. За бочки, по которым можно стрелять, за двустолку, пилу и BFG, за бессонные ночи перед монитором, за сетевые разборки по сетке-локалке или по медленному com-порту...

Как он притормаживал на 386 компе и как мы страстно хотели 486 или Pentium, чтобы кромсать монстров еще быстрее.

Да, **Doom** совершенно не смотрится на современных мониторах, категорически отказывается запускаться на новых операционных системах. И хоть Джону Кармарку

не под силу

вернуть время вспять, но ему было под силу сделать новый **Doom**, который бы ни в чем не уступал тому самому, первому. И Кармарк сделал это. Один из философских законов гласит, что история развивается по спирали. Да, что верно то верно. Новый **Doom** произвел такой же фурор, как и 11 лет назад, выведя всю игровую индустрию на качественно новый уровень развития. Нет, это не революция, к этому id Software шли почти 5 лет. Так что это, скорее всего, эволюция. Но так или иначе, id снова оказались впереди планеты всей. Как всегда. А многомиллионная армия поклонников взяла в руки шотганы и приступила к отстрелу Импов. Как всегда. Потому что так и должно быть.

Великая игра

И начать-то как-то сложно... Что говорить? Все, что можно сказать по этому поводу, покажется банальным или напыщенным. Однако то, что произошло – это действительно великое



событие, которого ждали многие, если не большинство геймеров. Самый легендарный (без преувеличения!) шутер вернулся. Doom 3 вышел.

ЗаDOOMка

Doom 3 как римейк первого Doom-а стал более насыщенным информацией и более... описательным, что ли. Как может быть иначе, ведь с тех пор, как вышла первая версия игры, прошло десять лет, многое изменилось. Можно привести только один пример: любой сейв-файл Doom 3 занимает примерно столько же места, сколько занимала первая версия Doom-а. Ясен пень, что в Doom 3 можно было натолкать многое про историю, расширить сюжет, ввести немалое количество персонажей, что и было сделано. Причем ввели не только очень много NPC, но и несколько новых монстров, которых не было в классической версии игры. Но, конечно же, наибольшую радость вызывает встреча со старыми добрыми знакомыми – Какодемонами, Импами и Хелнйтами.

Если помните, то сюжет первого Doom-а, описанный в доках, прилагавшихся к полной версии игры, повествовал о том, что на Марсе находится военная база и свалка радиоактивных отходов, куда корпорация UAC выгружает всю дрянь, скапливающуюся на ее заводах и в лабораториях. Наш главный герой – морпех – служит именно на этой базе. А на спутниках Марса Фобосе и Деймосе корпорация проводила исследования по телепортации, и именно там произошла техногенная катастрофа, открывшая ход в другое измерение, откуда во вселенную

проникло Зло.

Нашего морпеха десантировали в составе группы зачистки на Фобос, и он остался охранять периметр. Однако его группа, проникшая на базу, не вернулась, и морпех отправился спасать товарищей, взяв то оружие, что у него было – пистолет...

В Doom 3 все более просто, но в то же время более закручено. Union Aerospace Corporation, на которую прилетел работать наш герой, – это самая крутая корпорация с самыми большими возможностями во Вселенной. Занимавшаяся ранее военными разработками, сейчас эта компания занимается всем подряд. И самые продвинутые лаборатории UAC находятся именно на Марсе. Далее, как во всякой игре, сюжет которой писал отнюдь не Лев Николаевич, идет нескладуха. Представьте себе: навороченная космическая станция, которая уже добрые несколько десятилетий густо населена учеными с мозгами не хуже, чем у Эйнштейна, и морпехами, крутыми до невозможности. Но как только происходит внештатная ситуация и один человек из персонала теряется где-то в недрах станции, всем этим яйцеголовым и быкообразным крутякам приходится срочно вызывать кого-то левого, чтобы он пошел посмотреть, что там стряслось. Этот чел – вы. На этом сюжетная нескладуха кончается и начинается игра...

Не хочется раскрывать всех тонкостей – вдруг вы еще не играли в игру и хотите узнать, что же там в конце? Но вообще все сводится к тому, что после катастрофы мы пытаемся разобраться, что же произошло, ищем на полумертвой станции то, что прольет свет на причины катастрофы. В этом игра более разумная,

чем многие другие: чаще всего в играх после завязки нам просто говорят: «Вали гадов!», – и со всех сторон на нас прыгают монстры. Здесь же все по-другому: нам нужно попытаться выжить и разгадать загадки.

На Марсе нашим командиром становится сержант Келли, который в первой части дает указания, куда идти и что делать. Но на шаг впереди мы видим несколько человек, которые явно непосредственно связаны с аварией, и нам приходится слушать их диалоги, двигаясь за ними. Правда, примерно на первой четверти игры приходится делать выбор: вызвать подмогу, как приказал Келли, или же послушать тех самых людей, которые знают, что произошло, и сначала разобраться самому, чем вся эта заваруха может грозить Земле, а потом уже принимать решение – вызывать подмогу или умереть, но не дать заразе распространиться по вселенной. Но при любом раскладе этот частично не линейный сюжет сведется к схватке с сержантом Келли, превращенным в чудовище, и полной победе добра над злом.

В этом игра во многом повторяет Half-Life – тут есть даже поездка по монорельсовой дороге. Так что можно сказать, что id, дабы сделать что-то стопроцентно ностальгически улетное, скрестила HL и Doom 3. Но это касается только сюжета.

Геймплей

Сюжет, в свою очередь, служит основой для геймплея, который крепко зажимает нас в свои тиски на многие часы игрового процесса. И главная фишка здесь – не только та самая полная темнота, заставляющая выкрутить яркость на максимум и играть только ночью, о чем уже много было сказано, но и атмосфера кошмара, который пришел в этот мир и который так органично вписался в концепцию Doom 3. Яркие вспышки света после полной мглы, вылетевший из-за угла монстр – это только часть геймплея. Больше всего времени мы проводим

в ожидании. А это куда сильнее щекошет нервы, чем самое страшное чудовище.

Кто читал «Пикник на обочине», к которому мы стали часто обращаться за умными мыслями (и с выходом S.T.A.L.K.E.R.-а еще вернемся), тому игра напомнит блуждание главного героя книги по Зоне. В Doom 3, если действительно хочешь получить удовольствие от игры, нельзя спешить. Ты стоишь на пороге зала и думаешь: «Странный какой-то армор. Не нравится он мне. Да и здоровья мало. Может, пойти вон в тот угол? Посветим фонариком... Да, хороший такой угол. Безопасный на вид. Вот там бы я и встал. А потом перебежал бы к той аптечке. Потому что армор этот мне крайне не нравится. Лучше обойду его, а потом вернусь, когда здоровья будет побольше и патроны к плазме попадутся...». И правда, каждый раз, входя в новое помещение, некоторое время думаешь о том, как ты будешь себя вести, светишь фонариком по всем углам, прислушиваешься к шумам, определяя по звуку, где и какие монстры затаились, и только потом входишь, приготовив необходимое оружие.

От игрового процесса сначала покрываешься горячим потом, затем холодным, а потом снова горячим. И даже если

вы нетерпеливы и вводите в консоли GOD, то все равно иногда становится сильно не по себе...

Игра заскриптована от начала и до конца, но это ее не портит. К скриптам мы привыкли, поэтому чаще всего с выходом новой игры смотрим только на то, насколько грамотно скрипты прикручены и что именно заскриптовано. Монстры вываливаются при открытии дверей, взятии рулезов, входе в комнату, включении тумблера, прохождении

определенной точки, и все, вроде бы, ожидаемо. Но если в других играх монстры валяются, например, строго после открытия дверей, а в других – лезут постоянно, то тут скрипты рассчитаны очень точно, и чаще всего монстров нет-нет, а потом вдруг как попрут! И пока у вас не останется 10 хелса, они не отстанут.

Убежать или просто укрыться можно только от зомби – они медленные. Прочие монстры почти всегда настигают свою добычу, потому что

говорят о своих опытах, о вечеринке, запланированной на тот день, когда произошла авария. Видеодиски рассказывают и об оружии, монстрах, лабораториях. Постепенно, к концу игры, то, что мы читаем в e-mail-ах и видим на мониторах и видеодисках, начинает настолько контрастировать, что наворачиваются слезы: отчаяние человека, попавшего в ад и отбившегося от группы, а потом нашедшего своих коллег превратившимися

Глаза и уши

Из движка игры наверняка можно было бы выжать больше, но будем реалистами, кто бы смог играть в такую игру? Догадается, однако, что движок со всеми его нераскрытыми возможностями еще используют в будущем не для одного проекта.

Модели персонажей хороши до безобразия, а монстры так безобразны, что в них чувствуется какая-то особая злая хорошесть. Все они корчат рожи, делают мелкие движения – пальцами, плечами, крылышками, – словом, они способны на то, чего нет во многих других играх.

Много в игре очень красивых мест – тот же Ад, или открытые пространства, но вот внутреннее убранство станции... Мало того, что оно однообразно, так еще и вряд ли соответствует облику лабораторий будущего. Текстуры, использовавшиеся в игре, вполне пристойны, и особенно приятно смотреть на них в максимальном качестве. Правда, играть при таких настройках на машине с Athlon XP 2400+, 512 метрами памяти и Radeon 9200 со 128 метрами на борту довольно сложно.

Зато звук никоим образом не смог обмануть наших надежд и ожиданий. Он завораживает, пугает, настораживает и цепляет. Над озвучкой работали явно не один день, и все те мелочи, которыми пренебрегают другие девелоперы, тут проработаны на славу. Монстры, люди, звуки работающей аппаратуры, разряды искрящихся проводов, шаги, звук открывающихся дверей, падение деревянной балки или крышки люка – все это делает мир Doom 3 практически живым. И когда попадаешь в полную тьму, так и хочется закрыть глаза и просто послушать – настолько это все реально...

коридоры узкие, а комнаты маленькие. Вообще в игре чувствуешь себя как крыса в стеклянном лабиринте: ты бежишь, а выход один и где-то далеко, нам надо только найти его и не попасть в ловушку. В это время кто-то смотрит на тебя сверху и ставит на твоём пути все новые и новые капканы, размышляя, сможешь ли ты их обойти? Чувство усиливается от того, что вся игра проходит в замкнутых помещениях, между которыми по сюжету нужно перебежать «по воздуху» всего раз 10. Да и то бегать приходится недолго, кислород кончается быстро, а баллонов мало.

Интереса игре добавляют PDA и видеодиски, на которых есть много интересного. Прикольно почитать истории и послушать голосовые записи персонала, где сотрудники

в каких-то тварей, настолько не совпадает с отчетами о новых достижениях ученых Марса...

К сожалению, в игре нет кооперативного режима. Обидно. Интерактивности в игре тоже почти нет. Грозились-грозились id-шники, да этим все и закончилось. Потолкать коробки и пострелять по бочкам – в этом ли радость? В пре-альфе все было не так: там была панелька, прислоненная к стене, и ее можно было толкать долго и нудно, наблюдая, как она красиво скачет по ступенькам. В полной версии от этого просто отказались, что явно пошло на пользу системным требованиям. Точно так же и трупы монстров не остаются лежать, заставляя проц просчитывать их, а разлетаются на яркие искры, пропадая насовсем.

Оружие Обреченного

Оружие в игре переключается нажатием на клавиши от 1 до 0 и Q (а если считать за оружие фонарик, то и F). Старые квакуеры сразу же перенастраивают все под себя с помощью команды bind (смотри хинты и способ открыть консоль в игре), потому что оружие во многом повторяет старые добрые пушки, которые кочуют из одной игры id в другую и уже довольно привычны для отцов.

А мы подробно расскажем, как выглядит арсенал морпеха 22-го века на Марсе. Немудряще выглядит, честно говоря. Во-первых, всем известные пулеметы и дробоганы рулят форева, а во-вторых... Ну, давайте по порядку.

Ф. Фонарик – полная фигня, если пытаться им кого-то стукнуть. Но когда в начале игры зомби появляется перед вами слишком уж внезапно (меньше нужно отвлекаться на посторонние занятия!), его можно двинуть фонариком, после чего переключиться на любую пушку – это уж точно будет получше, чем долбить монстра пластмассовой палочкой.

1. Первый номер – это кулаки. Нет, «помело» – бензопила из «кваки» – будет, но она в новом



раскладе под номером 0. А первым номером нашей программы идут кулаки. Нам за всю игру не пришлось помахать своими кулачищами – патроны для какой-нибудь пушки имеются все время, а кулаки – хуже любой, даже самой слабой пушки. Но кулаки хороши в режиме озверения, который будет в начале Ада: там, подобрав значок с красным шлемом, вертящимся в воздухе, можно реально озвереть, а после этого все монстры будут валиться от одного, максимум двух-трех ударов (самые сильные черти там – это Hell Knight). Поэтому рекомендуется после обнаружения озверина пробежаться вокруг уровня и только потом подхватить озверин – так завалишь гораздо больше врагов, при этом не теряя здоровья – в режиме озверения вы неуязвимы.



2. Пистолет. Пистолет – довольно полезная вещь, патроны к которой по игре заканчиваются крайне редко. Его можно использовать, чтобы убивать зомби (хватает 4–5 выстрелов из пистолета) или Импов (эти пошустрее и могут нанести какой-то ущерб, но тоже успокаиваются навсегда после 4–5 выстрелов), одного магазина в 12 патронов хватает на пару-три монстра. Против морпехов и прочих шустрых или, что хуже, мелких и шустрых чертей, использовать не рекомендуется. Рульно применять пистолет для того, чтобы убивать трупы: заведя вдали труп в желтой форме, рекомендуется расстрелять его из пистолета, чтобы он не поднялся, когда вы к нему подойдете. Кроме того, из пистолета хорошо валить бочки – они взрывают-

ся после двух попаданий. Часто рядом с бочками ныкаются монстры, и даже на последних уровнях иногда можно сэкономить 2–3 драгоценных выстрела из BFG, расстреляв из пистолета пару бочек и завалив таким образом пару-три здоровенных монстра.

3. Дробоган. Дробовичок всем хорош. В ближнем бою это просто незаменимая вещь. 8 выстрелов с лихвой хватает на то, чтобы положить конец существованию 3–4 чертей типа Импов или Lost Soul, в которых, правда, нужно еще попасть. Даже на уровне с Guardian дробоган пригодится, чтобы экономить патроны для плазмы и расстреливать Seeker-ов. Перезаряжается долго, на большом расстоянии бесполезен, но все это не делает его бессмысленным. Дробоган – самое полезное оружие в начале игры,



а иногда и под конец Doom 3, когда патроны к остальным видам оружия заканчиваются.

4. Автомат. 60 патронов магазина автомата хватает, чтобы вынести (при точной и аккуратной стрельбе) до 10 Импов, что делает его крайне полезным в использовании. В отличие от дробовика, автомат очень точен при стрельбе с дальних дистанций. Перезаряжается довольно быстро, да и патроны для него сыплются в первой половине игры чуть ли не из всех морпехов. Мы считаем автомат лучшей пушкой для охоты на гадких крылатых малышей-черубов, пауков



и на потерянные души – летающие бошки. Хватает всего 3–4 патронов, чтобы сбить их на лету.

5. Пулемет. Как пулемет из второго Quake, он сначала некоторое время раскручивается, но после этого превращается в машину, сеющую смерть повсюду. 60 патронов в магазине хватает на то, чтобы целый взвод монстров рассыпался в хлам. Но такое оружие поощряет слабого стрелка, который не целится и не экономит боезапас: при стрельбе из автомата экономить патроны можно, а вот с пулеметом это



гораздо сложнее. Рекомендуется использовать пулемет тогда, когда монстров много, они близко и убить их непросто. Хорошая замена для дробогана. Хинт: если слышишь, как за углом гавкает морпех или скребется Имп, нужно нажать Fire, чтобы пушка раскрутилась, после чего выйти из-за угла, встретив чертяку доброй порцией свинца.

6. Гранаты. Они взрываются при контакте с монстром (или с вами), поэтому использовать

их в ближнем бою не рекомендуется – гораздо вероятнее вы снесете себе башку, чем убьете монстра. Гранаты можно бросать за угол – они охотно отскакивают от стенок и потолков. Гранаты детонируют о бочки. Времени перезарядки почти нет, и бросать их можно одну за другой, пока не закончатся. Рекомендуем потренироваться в бросках гранат на мультиплеере: они летят совсем не прямо, а подчиняются законам физики, и растр прицела – это всего лишь направление броска, от которого граната отклоняется сразу же после того, как ее бросили. Лучше всего их использовать, когда знаешь, откуда вылезет черт или где он сидит. В таком случае нужно нажать Fire и после третьего «тик-так» выбежать на монстра и кинуть в него гранату: если она не попадет в его туловище, то по крайней мере взорвется возле него и нанесет какой-то ущерб.

7. Плазма. Одно из самых классических орудий в игре. Долетает выпущенный заряд не мгновенно, и в мультиплеере можно увернуться от серии выстрелов из плазмы,



но монстры в сингле не часто отскакивают от летящего куска материи, разогретой до безумной температуры. Скорострельность у пушки хорошая, и 50 зарядов в магазине можно выстрелять за пару секунд, но так же легко дозировать выстрелы, стреляя одиночными. Если не жадничать, стараясь сэкономить заряды столь ценного оружия, то плазму можно считать самым рульным и универсальным оружием в игре – довольно серьезная убийная сила (пары выстрелов для зомбика хватает с головой), большая скорострельность и точность и крайне красивая процедура перезарядки пушки :) – что вам еще надо?

8. Ракетница. Это не ракетница из UT и Q3 – ее выстрел летит довольно медленно, перезарядается тоже не быстро и зарядов в одном магазине всего 5. Но это – лучшее оружие, чтобы убивать толстяков-манкубсов



в Аду. Старайтесь не использовать в ближнем бою – радиус действия у ракетницы довольно большой. И этим нужно пользоваться, стреляя из рокеты по группам врагов. Одного выстрела из этой пушки хватает, чтобы убить практически любого монстра в игре, кроме крупных: Ревенанта, Какодемона и более крутых нужно валить не меньше, чем с двух-трех выстрелов.

9. Классическая пушка BFG 9000. Это не BFG из третьей «кваки», которая была просто более мощной и медленной плазмой, это, скорее, римейк старого BFG – она стреляет сгустками энергии, которые по ходу дела выпускают смертельные лучи радиации, поражая в полете монстров, находящихся рядом. А когда заряд попадает в мишень (даже если ми-



шень немного сдвинется, заряд ее найдет), то в радиусе нескольких метров он убивает все живое... или просто движущееся. В магазине имеется 4 заряда, и если выстрелить, просто нажав на кнопку Fire, вылетит один заряд. Но можно сделать круче: прижав кнопку выстрела, надо увеличить его мощность (смотрите на индикатор на пушке) аж до 4 зарядов, выстреляв весь магазин за один раз. Но если передержать кнопку, заряд разорвется, так и не улетев. В таком случае даже джибсов не останется.



0. Бензопила. Самое мощное оружие после Soul Cube, убивающее мгновенно. Чтобы использовать бензопилу, нужно держать кнопку выстрела и направлять прицел на врага, подходя к нему вплотную. Да, пила пилит строго в точке, где сходится растр прицела – даже стоя в упор к монстру, можно не задевать его, если направить пилу не совсем точно. Один недостаток – пила очень шумная, и когда ее юзаешь, не слышно совершенно ни фига.

Q. На этой кнопке по дефолту забинден Soul Cube. Убивает любого монстра (кроме актовых боссов Кибердемона и Guardian) с одного попадания. Куб заряжается энергией после убийства вами любых пяти врагов, затем раздается голос Куба, говорящий Use us, а возле индикатора наличия оружия появляется мигающая эмблема Куба, что означает, что его можно использовать. Включаем Куб, наводим прицел на самого здорового монстра и нажимаем Fire. Монстр умирает, оружие переключается на последнее использованное до



Куба, а вам прибавляется определенное количество жизни – чем больше черт, тем больше Куб выкачивает из него жизни. По ходу убийства практически любого монстра с помощью Куба восполнит жизнь до 100%, так что Куб можно использовать и в тех случаях, когда рядом нет аптечек, а жизни мало.



Последний босс убивается только с помощью Куба – нужно бегать по платформе и после каждого раза, как наступишь на пентаграмму, из лавы вылезает Импа. Импа мы валим с помощью дробогана, а после убийства пяти Импов можно направлять на главного демона наш верный Soul Cube. После 4 попаданий этот Бармаглот поддыхает.

Демонология Ада XXII века

В игре имеется куча самых разнообразных монстров, радость встречи с которыми мы предвкушали, созерцая ранние скрины и ту пре-альфу, которую стырили злодеи, отложив выпуск нашей заранее любимой игры на такой долгий срок. Но время пришло, и мы наконец-то можем

со счастливыми лицами и слезами на глазах увидеть этих красив-

чиков всех размеров и разной степени свирепости.

Зомби

Зомби встречаются на Марсе (в Аду их нет), и чем дальше к концу игры, тем их меньше. Это восставшие из мертвых сотрудники станции. Бьют

они слабо и умирают быстро (читай об оружии). Те зомби, которые вооружены гаечными ключами и фонариками, могут двинуть сильнее, но все равно они способны убить только почти сдохшего игрока, и то если у него нет оружия и воли к жизни. Любому зомби будет преследовать вас по всей станции, если вы его не убьете, и только перейдя на другой уровень (или поднявшись на лифте), можно оторваться от преследования. Иногда зомби восстают из мертвых прямо у вас на глазах, поэтому старайтесь уничтожать трупы персонала до того, как они надумают убить вас. Да, если снести ему голову, то он все равно будет идти за вами. Стрелять нужно в тело. Ближе к середине игры мы встречаем зомбика с бензопилой. Берегитесь! Он быстр и мгновенно переходит в ближний бой.

Морпехи

Мы их называем «порченые». Это тоже зомби, но бывшие при жизни не обслугой или учеными, а солдатами на базе. Соответственно жажнуть они могут сильнее – из пистолета, автомата или дробовика. Одно часто прячутся за стенки и ящики, поэтому убивать их сложнее. Морпехам можно сносить голову, и это будет означать для них смерть. Часто они неосмотрительно прячутся возле бочек, по которым можно стрелять и взрывать их.

Импы

Импы пришли из старого доброго Doom и принесли веселье в игру. Как мы рады им, когда они возникают практически ниоткуда! Респавн Импов можно опознать по светящимся символам на полу. Импы, если быть от них на большом расстоянии, кидают файерболы, а если стоять с ними рядом, бросаются на вас и пытаются разорвать когтями. Сохраняя некоторую дистанцию, можно заставить их гнаться за вами не атакуя. Этого можно достигнуть, если дистанция будет велика для

атаки когтями, но мала для бросания огненных шаров. Файерболы можно избежать, стрейфясь, а завалить Импа легко, если стрейфиться и стрелять сразу после стрейфа. Два выстрела из дробогана – и конец.

Мэггот

Мэггот – это совсем не мокрица, а нечто вроде Импа, но с двумя головами и не кидающее файерболов. Его легко услышать по почти свинячьему хрюканью и звуку когтей. Он слабый и умирает быстро. Поэтому ну его на фиг совсем.

Рэйс

В оригинале, по-английски, – *Wraith*. Эта тварь с когтями может телепортиться, и это мерзко. Но она довольно слабая и ее можно завалить из любого оружия ближнего боя. После первого выстрела из дробогана она обалдевает, второй и третий ее убивают.

Трайт

Слабенький демон, похожий на паука, у которого вместо туловища какая-то перевернутая голова. Трайты появляются из щелей и шахт (вентиляционных и лифтовых). Выходят почти всегда по два за раз. Услышать их можно по мерзкому шипению. Убиваются легко, но берут скоростью и натиском – в локации может вылезти не один десяток трайтов. Когда отстреливаетесь, убедитесь, что за спиной нет щелей и других дырок, из которых может выползти очередная порция пауков. Обычно они лезут не из одной и той же щели в комнате, а из разных по всем углам.

Тик

Почти те же трайты, только морды другие. Они быстрее, сильнее и пищат вместо того чтобы шипеть. Все остальное – то же самое, что и у трайтов.

Пинки

Вот так по-доброму – «розовенький» – называют того лысого розового демона в виде разжиревшей собаки, которого мы видели в ролике пре-альфы жуящим труп в туалете и который был участником прошлых игр от id Software. Бьет он не очень сильно, убить его тоже не очень сложно, но бежит тварь быстро. Чтобы не попасться, завидев де-

мона, нужно сразу отступить в длинный коридор и готовиться стрелять и отступать. В некоторых местах они вылазят по двое, поэтому нужно стараться стрелять из оружия массового поражения – пулемета, гранатомета, дробовика. В таком случае можно попасть сразу по двум этим гадам. Попадание в него дает секундную отсрочку, и в это время нужно попасть в него еще раз.

Потерянные души

Lost Soul – летающие головы – не наносят большого ущерба, но могут напасть сверху, снизу, сбоку, спереди, сзади... ну, вы поняли прикол. Появляются они на уровне Enpro, и дальше их можно найти везде, вплоть до самого конца игры. Особенно неприятно их присутствие в Аду, где они нападают, когда наступаешь на символ смерти, и сбрасывают в бездну. Посему, увидев Lost Soul, лучше всего остановиться и быстро прикончить их парой выстрелов – убиваются они хорошо, из плазматрона их

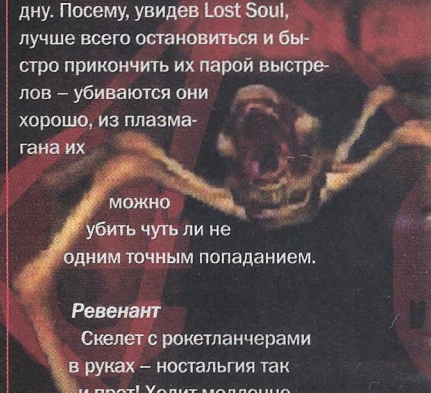
можно убить чуть ли не одним точным попаданием.

Ревенант

Скелет с ракетланчерами в руках – ностальгия так и прет! Ходит медленно, умирает после двух попаданий в него гранатой или ракетой, но он силен и приходит в сопровождении других монстров, чаще всего Импов. Помочь в его уничтожении может только знание... Красиво звучит? Да, знание того, что его ракеты можно сбивать любым оружием. Очень полезно. Поэтому если он выстрелил, а за вашей спиной стена и вас может убить сплешем, лучше попытаться сбить ракеты и ответить ему точными выстрелами. Но если он попадет... Хватает трех попаданий, чтобы он вышиб из нашего героя дух.

Какодемон

Фанаты Doom! Он вернулся! Большая летающая башка с дымом, идущим изо рта, колбасит не по-детски и приходит с подружкой. К моменту его появления у нас уже есть ракет и мы можем сбить его двумя выстрелами. Главное – не промахнуться, ведь летает эта гадость такими кренделями, что



голова кружится, когда пытаешься по нему прицелиться. Если он пустит из своей утробы молнию, то придется смириться с попаданием. Часто бывает лучше подпустить Какодемона ближе и нарезать из него лапши бензопилой. Это экстрим, но это работает – он постоянно рвется в ближний бой, чем можно пользоваться.

Коммандо

Лучше встретиться со звездой фильма «Коммандо» Арнольдом Шварценеггером, у которого только что украли утренние витамины, чем с этим солдатом, которого доктор Бетругер превратил в черта с плетью-щупальцем вместо руки. Ударить он может сильно и быстро, а атакует часто, поэтому желательно разобраться с ним как можно быстрее. Убивается он двумя гранатами или очередью из пулемета/автомата/плазмагана.

Чаще всего можно услышать, как коммандо марширует (по этому звуку его легко перепутать с морпехами), но он при атаке кричит не невнятные «туруруапаратампаратуру», или что там еще жуужат в рацию морпехи, а определенные вещи вроде die! Поэтому после такого крика (die, die, human или kill) нужно быстро отступать, переключаясь на гранатомет. Если гад подобрался слишком быстро, валите его бензопилой.

Черуб

Детишки с крылышками парят целыми стаями. И если вы видите, как один из них ползает где-то рядом, валите его и остерегайтесь – где-то за углом наверняка есть еще пара таких малышей. Бьют они сильно, но убиваются быстро. Прицелиться в них не представляет сложности, поэтому можно убивать таких чертенят с помощью любого оружия, даже пистолета. Правда, придется выстрелять почти целую обойму.

Манкубус

Оу, ес, мы ждали его! Этот толстяк с ракетланчером – настоящая беда, особенно когда встречаешь

его в первый раз. Да, на уровне Recycling Sector мы встречаем сразу трех (!) манкубов. Слава богу, столбов вокруг много, можно хорошо прятаться, и по полю боя разбросаны боеприпасы. Иначе было бы туго.

Главное, что нужно усвоить: манкуб сначала видит вас, одупляется, и только потом атакует. Так что у нас есть несколько секунд (или мгновений), чтобы атаковать его.

Но с ближней дистанции он валит почти сразу после того, как вы попадаете к нему в растр прицела. Это уже проблема. Манкубуса можно убить 6-ю гранатами или почти столько же ракетами, или же в него нужно выпустить всю обойму плазмы и пулемета. Держитесь!

Услышать эту гадину можно по характерному низкому бульканью. После того, как услышите эти звуки в первый раз, не перепутаете их ни с чем.

Арч-Вайл

Он пришел из Doom 2 и обломался. Там он поднимал чертей, которых вы только что убили. Расстроившись, что теперь черти рассыпаются в прах, он научился создавать демонов из ничего. Поэтому как только вы увидите этого монстра, внешне похожего на Импа, но с двумя огненными шарами в руках, старайтесь убить именно его, а не тех, кого он вызвал с того света. Пусть даже он вызывает Hell Knight-ов, сначала убейте его, а потом уже всех остальных.

Это один из самых опасных монстров в игре. К счастью, он умирает от 3 ракет или гранат, или очереди из пулемета/плазмагана.

Рыцарь Ада

Hellknight-ы – это, по сути, Импы, только более мощные. Они пускают синие файерболы, которые сносят немерено жизни с одного удара. Они выдерживают прямое попадание из BFG (правда, потом легко добиваются). Против этого гада лучше всего использовать Soul Cube, если таковой имеется. Если нет – бейте тем, что посильнее, и не прижимайтесь к стенам, потому что файерболы этого

монстра имеют крайне большой радиус действия.

Посоветовать нечего, просто будьте с ними осторожны и беспощадны.

Вагари

Тетушка-паук выдерживает попадание 7 или 8 гранат. Она атакует разными методами и пытается сделать из вас лапшу. Поэтому лучше не подпускать этот переродившийся Spider Mastermind, а валить его сразу же Soul



Cube (в конце игры), или из плазмы/рокета в середине.

Гардиан

Ваше оружие ему глубоко пофиг. Его нельзя убить. Но голос Soul Cube, который мы приходим освобождать, говорит: «Убей Seeker-ов, и Гардиан-хранитель станет уязвимым». Это брехня, потому что он не станет уязвимым. Просто в то время, когда он «рожает» эти батискафы с фонариками, над ним появляется некое голубое облако, и именно по нему нужно стрелять, чтобы в конце концов завалить этого демона.

В то время, когда Гардиан выпускает во все стороны свои файерболы, лучше всего увернуться или спрятаться за стеной, которых там две, и возле каждой лежит некоторое количество амуниции. И не подпускайте его к себе – это не так сложно, нужно просто крутиться возле одной из этих стен.



Сабаот

Почему сержант Келли стал Сабаотом – новая загадка игры



Doom. Может, с выходом игры Doom 32 Ultra мы и узнаем, почему он ссорся с танком и получил в награду BFG с бесконечным количеством зарядов? И почему он, собственно, такой злой? Но факт остается фактом: он злой, он стреляет из BFG бесконечно и он сильный.

Летающий в вас заряд BFG можно сбить, это раз. От летящего в вас заряда BFG можно уклониться, это два. И третье – ищите аптечки, они вам пригодятся!

Сабаот – самый сильный монстр, не считая Cyberdemon. На то, чтобы его убить, уйдет примерно 12 гранат или несколько выстрелов из BFG. Он крут.

Кибердемон

Да, он огромный. Да, он сильный. Но все это ерунда – берегитесь больше лавы, в которую можно упасть, а не этого здорового монстра. От него нужно постоянно бежать, отстреливая



Импов, вылазющих из лавы, и запуская по случаю Soul Cube. Почитаете про Soul Cube – узнаете больше.

Одна радость: убийство Кибердемона означает конец игры. Наслаждайтесь!



ЧИТЫ И ПРИКОЛЫ



Чтобы включить читы, нужно в первую очередь открыть консоль. Для этого в начале игры (для безопасности включив кулаки или фонарик) нажимаем одновременно Ctrl, Alt и значок «~» (тильда). Фонарик необходим потому, что Ctrl в игре – это выстрел. И если в руках граната, то, открывая консоль, можно на ней подорваться.

Итак, мы открыли консоль. Теперь вводим команды. Первая команда, которую нужно ввести, чтобы чувствовать себя хорошо, – это открытие консоли путем нажатия на тильду:

Com_AllowConsole 1

Теперь консоль открывается при нажатии на «~».

Все команды можно писать, не соблюдая регистр, большими или маленькими буквами.

Первая команда – классика. Вводим в консоли iddqd (режим

бога в Doom) и получаем в ответ сообщение: «Your memory serves you well». Для ветеранов – просто атака!

А вот список полезных команд, которые во многом повторяют команды из других игр от id Software:

• god – режим бога;

- give all – дает все оружие (включая Soul Cube), полный боезапас патронов, броню и здоровье;
- give armor – дает 125 брони;
- give health – дает 100% здоровья;
- give ammo – дает максимальный запас зарядов ко всему оружию, что у вас имеется на текущий момент;



- noclip – режим призрака;
- pm_noclip speed N – скорость в режиме призрака, где N – число от 1 до 999;
- aviDemo – сохраняет видеоролик с демкой вашей текущей игры (окончание – по команде stoprecord);
- com_showfps 1 – команда, показывающая количество кадров в секунду в игре;
- benchmark – более продвинутая команда, измеряющая производительность вашей системы;
- doomhell – переход к последнему уровню игры;
- g_nightmare 1 – открывает уровень сложности Nightmare;
- freeze – все монстры и NPC в пределах видимости замирают;
- gfxinfo – выдает информацию о том, как система распознала вашу видеокарту;
- notarget – большая часть монстров вас не видит. Но даже те, кто не видит, могут «включиться».

чатся» после того, как на них посветишь фонариком;

- give keys – дает все ключи и права доступа ко всем помещениям и хранилищам в игре (кроме запоренных);
- give pda – дает все PDA и видеодиски с того уровня, на котором вы находитесь;
- status – статус вашей игры;
- killmonsters – убивает всех монстров;
- give berserk – включает режим берсерка;
- kill – самоубийство;
- quit – выйти из игры (команда не рекомендуется редакцией журнала «Шпиль»!).

Кроме команды give all, можно использовать команды вызова отдельных видов оружия. Это бывает полезно и интересно в некоторых случаях, а если вы – читер, то уровень в аду вы просто не пройдете, если введете give all до того, как получите по сюжету plasma gun. В этом конкретном случае плазма является триггером, пропускающим вас к Guardian.

Итак,

- give weapon_pistol – пистолет;
- give weapon_shotgun – двустволка;
- give weapon_machinegun – автомат;
- give weapon_chaingun – пулемет;
- give weapon_plasmagun – плазма;
- give weapon_rocketlauncher – ракетница;
- give weapon_bfg – дает BFG;
- give weapon_chainsaw – дает пилу (куда там ломику?!);
- give weapon_soulcube – дает Soul Cube.

Чтобы сделать прикольный скрин или заглянуть за угол, можно воспользоваться следующими командами:

- pm_thirdperson 1 – включает вид от третьего лица;
- pm_thirdperson 0 – отключает вид от третьего лица;
- g_showplayershadow 1 – включают тени в режиме одно-



пользовательской игры. Чтобы их выключить, нужно поменять 1 на 0 в команде.

В игре можно отредактировать отдельные параметры, изменяющие геймплей (N – число от 1 до 999):

- pm_walkspeed N – скорость ходьбы;
- pm_runspeed N – скорость бега;
- pm_crouchespeed N – скорость при ходьбе присев;
- pm_jumpheight N – высота прыжка (при высоком прыжке приземление может длиться достаточно долго);
- set g_dragEntity 1 – включив эту переменную, можно передвигать объекты (даже тела) с помощью прицела, наведя на них прицел и нажав кнопку мыши.

В игре можно в любой момент вызвать какого бы то ни было монстра и даже некоторые из предметов. Это иногда полезно для того, чтобы отработать какой-то прием. Вот они, коды:

- spawn monster_zombie_fat – толстык-зомби;
- spawn monster_zombie_maint – зомби в желтой робе;
- spawn monster_zombie_commando_cgun – зомби-солдат с пулеметом;
- spawn monster_zombie_commando – зомби-солдат;
- spawn monster_demon_imp – Импы;

- spawn monster_demon_pinky – пинки, розовый монстр, похожий на разжиревшую лысую собаку-мутанта;
- spawn monster_demon_trite – Трайт;
- spawn monster_demon_maggot – Мэггот, тварь ползучая;
- spawn monster_demon_hellknight – Hell Knight, здоровенный демон из тех, что первыми встречают нас в аду;
- spawn monster_demon_tick – Тик;
- spawn monster_demon_archvile – Арч-Вайл;
- spawn monster_demon_mancubus – Манкуб;
- spawn monster_flying_cacodemon – летающий Какодемон;
- spawn monster_boss_cyberdemon – Кибердемон;
- spawn monster_demon_cherub – черуб, ребеночек с крылышками;
- spawn monster_demon_imp_crawler – Импы, но в позиции перед прыжком;
- spawn monster_demon_imp_crawl_armdoor – Импы, замерший в дикой позе. Не шевелится;
- spawn monster_demon_revenant – Ревенант;
- spawn monster_flying_lotsoul – летающий череп Лост Соул, затерянная душа. Появляется внизу.

Также можно вызвать некоторых NPC:

- spawn_marscity_marine_helmet_p90_walking – идущий морпех из начала игры;
- spawn_char_security_goggles_pistol – охранник, который давал нам оружие на базе;
- spawn monster_zombie_bernier – зомби Берни;
- spawn monster_zombie_boney – зомби Бони. Силен;
- spawn monster_boss_guardian – босс Гардиан, охранник Soul Cube;
- spawn monster_boss_guardian_spawner – хм... это та голубая штука, из которой рождаются летающие Seeker-ы и Guardian;
- spawn monster_boss_guardian_seeker – Seeker-ы, летающие «батискафы», находящие нас в локации с Guardian-ом;
- spawn monster_boss_maledict_cinematic – просто по приколу, тем, кому понравился демон из ролика в конце игры, у которого башка профессора торчит изо рта – именно этот босс и появится. Зовут его Маледикт. Знакомьтесь. Убить нельзя – он неподвижен и бесполезен;
- spawn monster_boss_sabaoth – Сабаот;
- spawn monster_boss_vagary – Вараги, паук-черт;
- spawn_char_campbell_bfgcase – Кемпбелл с коробочкой BFG;
- spawn_char_campbell_bfg – Кемпбелл с BFG;
- spawn_char_campbell – Кемпбелл без коробочки и без BFG;
- spawn_char_betruer – Бетругер, не нужен вообще-то, но вызвать можно;
- spawn_char_swann – Swann, аналогично;
- spawn_char_hazmat – ученый в скафандре.

Специально по просьбе Khaj-Tosin-a публикуем команды, вызывающие разные гадости:

- spawn env_gibs_spine – мясо;
- env_gibs_torso – торс;
- spawn env_gibs_leftleg_right – левая нога;
- spawn env_gibs_rightleg – правая нога;



Тот самый DOOM Ultra XL

- spawn env_gibs_leftarm – левая рука;
- spawn env_gibs_rightarm – правая рука.

Чтобы вызвать отдельные предметы интерьера, вводим: spawn moveable_chair – стул.

Можно после команды поставить число 1, 2 или 5;

- spawn moveable_ktable – стол;
- spawn moveable_computer – комп;
- spawn moveable_base_barrel – бочка;
- spawn moveable_cannister – канистра;
- spawn moveable_burning-tank – контейнер с кислородом. Взрывается при попадании в него;
- spawn moveable_exploding-tank – аналогично;
- spawn moveable_burningbarrel – бочка, сразу же взрывающаяся при попадании в нее;
- spawn moveable_exploding-barrel – бочка, которая взрывается чуть погодя после попадания.

Также можно перейти сразу же на любую карту в игре, включая тестовые.

Открыв консоль, пишем map [название карты]:

- map testmaps/test_box – тестовая карта. Просто комната;
- map testmaps/test_boxstack – другая тестовая комната;
- map testmaps/test_lotsaimps – комната с кучей врагов;
- map game/alphalabs1 – Alpha Labs 1;
- map game/alphalabs2 – Alpha Labs 2;
- map game/alphalabs3 – Alpha Labs 3;
- map game/alphalabs4 – Alpha Labs 4;
- map game/caverns1 – Caverns 1 (первые пещеры);
- map game/caverns2 – Caverns 2 (вторые пещеры);
- map game/comm1 – Comm 1 (коммуникационный комплекс);
- map game/commoutside – Comm Outside (коммуникационный комплекс снаружи);
- map game/cpu – CPU (вычислительный комплекс);
- map game/cpuboss – CPU Boss (место, где мы встречаем босса);
- map game/delta1 – Delta Labs 1;

- map game/delta2 – Delta Labs 2;
- map game/delta3 – Delta Labs 3;
- map game/delta4 – Delta Labs 4;
- map game/delta5 – Delta Labs 5;
- map game/enpro – Enpro;
- map game/hell1 – Hell, начало;
- map game/hellhole – Hell, конец;
- map game/mars_city1 – Mars City 1, начало;
- map game/mars_city2 – Mars City 2;
- map game/mc_underground – Mars City, подземелья;
- map game/monorail – Monorail, железная дорога;
- map game/pdas – PDA;
- map game/recycling1 – станция переработки, Recycling 1;
- map game/recycling2 – станция переработки, Recycling 2;
- map game/site3 – третье место раскопок, Site 3;

Многопользовательские карты:

- map game/mp/d3dm1;
- map game/mp/d3dm2;
- map game/mp/d3dm3;
- map game/mp/d3dm4;
- map game/mp/d3dm5.

Чтобы открыть отдельные хранилища, нужно вводить коды. Коды можно найти в PDA, которые попадают по ходу игры. Кроме того, в PDA (а смотреть нужно электронные сообщения, пришедшие на этот компик) можно найти e-mail-ы, которые призывают присоединиться к сообществу Martian Buddy (Марсианский Приятель), обещающему кучу бонусов всем участникам, а также зазы-

вают посетить сайт www.martianbuddy.com. Посетив этот сайт в интернете (в реальном интернете!), мы находим пароль 0508, который вводится в двух хранилищах. А следующие коды мы вводим в соответствующие хранилища (они указаны в том порядке, в котором их можно найти в игре):

- 396 #001;
- 483 #003;
- 752 #009;
- 586 #013;
- 347 #017;
- 531 #023;
- 409 #038;
- 102 #039;
- 123 #047;
- 123 #048;
- 123 #049;
- 246 #054;
- 142 #054 (второе хранилище);
- 972 #063;
- 651 #064;
- 364 #078;
- 364 #079;
- 259 #103;
- 579 #104;
- 538 #112;
- 715 #114;
- 972 #116;
- 624 #116 (второе хранилище);
- 624 #117;
- 371 #213;
- 298 #215;
- 841 #317;
- 836 #386;
- 836 #387;
- 571 #452;
- 372 #666;
- 468 #669;
- 734 – оба хранилища оружия.

Приколы, секреты и советы

Один секрет можно найти в начале игры, когда мы попа-

даем в широкую шахту, где работает ученый и стоит кран. Подойдя к пропасти, за которой располагается кран, мы можем аккуратно спрыгнуть вниз на кабель, переброшенный через ущелье. Перейдя по кабелю, можно попасть на другую сторону обрыва, к крану, и там найти несколько бонусов. Также можно залезть в кабину крана и там попрактиковаться в его управлении.

Что касается крана в конце игры, то его нужно просто повернуть и по грузу, который прицеплен к стреле крана, перебраться на другую сторону пропасти, на платформу.

Много секретов имеется под лестницами, внизу, под платформами монорельса и едущего лифта, но они практически очевидны. А вот есть один приколот на уровне, где нужно включить отсос токсических отходов. Попад на площадку, напротив которой из стен и в стены уходят толстенные трубы, можно спрыгнуть вниз на трубы и дальше на паралет, который опоясывает платформу справа. Там имеются рулезы и лестница, по которой можно выбраться назад.

Что касается приколов, то есть один, встречающийся по всей игре – это журнал. Когда будете в коммуникационном центре (где обнаружится недостающая деталь передатчика), сможете найти его лежащим на полу. Это журнал Game Hog, на обложке которого легко прочесть название статьи – Ultra Doom XL. В «дум», по мнению id Software, будут играть и в 22 веке!

Еще один приколот, связанный с Doom. Пройдя игру практически до конца, можно найти кухню, в углу которой стоит игровой автомат. В игре нужно бить индюка, а морда персонажа из Doom будет строить те же рожи, которые она строила внизу экрана при игре в первый «дум». Если наберете ровно 32500 очков, то на PDA придет сообщение. Попробуйте – узнаете, какое!

В конце игры, после того как голос произнесет что-то вроде: «Ну, блин, ты меня достал!» :-), – нужно спускаться



А фотка-то позাপрошлогодня!



А вот кому живую гориллу?!

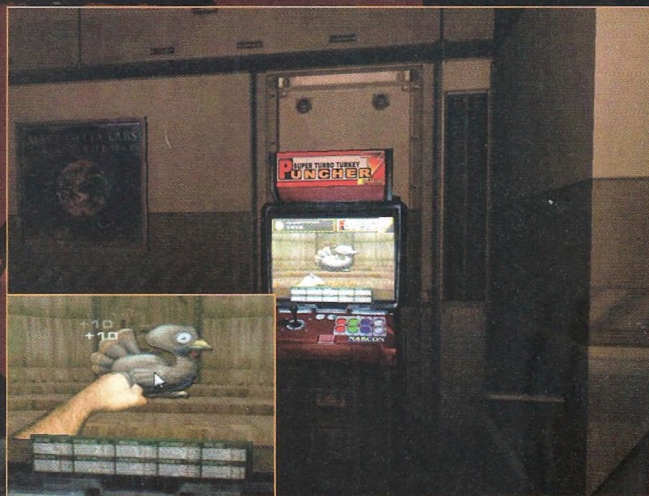
по коридорам с кирпичными стенками вниз и держаться левой стороны, потому что в одном из мест в самом конце можно случайно выскочить на поле последней битвы. А так идем до тех пор, пока перед нами не раскроется очередная стена, и в правом нижнем углу открывшейся комнаты можно будет найти один кирпичик, на котором будет логотип id Software. Нажав на этот кирпич, можно открыть комнату с алтарем и PDA на алтаре. Подобрав PDA, обнаруживаем, что это PDA самой компании id Software с благодарственными посланиями от всех сотрудников компании и разными приколами в письмах. Кроме того, там написано, что id Software – разработчик, а владелец PDA имеет неограниченный доступ.

Для тех, кто знаком с музыкой Штатов, будет прикольно узнать, что в игре имеется ссылочка и на их любимца, мало известного в нашей стране – Weird Al Yankovic. Когда вы попадете в Alpha Labs, то на подобранных PDA можно найти сообщения о несчастном случае:

From: Ari Braden
Subject: Buddy system?!
Date: 11-13-2145
Body:
I
Jack-
Please tell me the UAC Corporate is kidding. How the hell is a buddy system going to do anything with accident claims except double them? Tell me how a

buddy system would have prevented Joe 'TorsoBoy' Moss from having his arms and legs hacked off by the Albuquerque Capacitator? Maybe his buddy would have heard the thing growl and engage without power or a CRF module? Maybe his buddy's hair would have burst into flames instead and saved us the trouble of needing to run and find water to put him out.
Next thing they'll do is try to fix the problem by having us fill out more
MAR forms or reforecast our ODF.

Так вот, у Weird Al Yankovic в альбоме Running With Scissors (а вы думали, это только девелоперы игры Postal?) есть песня Albuquerque, в которой поется о парне, попросившем героя песни отрезать ему бензопилой руки и ноги, и после этого его прозвали Torso-Boy. Такой смешной американский прикол.



Некоторые считают это приколом, скрытым в игре, но вот тема: на уровне Mars City Underground есть одно машинное отделение, где стоят компы, на экране которых горят надписи Valve running. Можно понять эту надпись как «Вентили работают», но отдельные личности склонны считать это лозунгом «Компания Valve бежит!». Valve сейчас занимается выпуском игры Half-Life 2, если кто не в курсе.

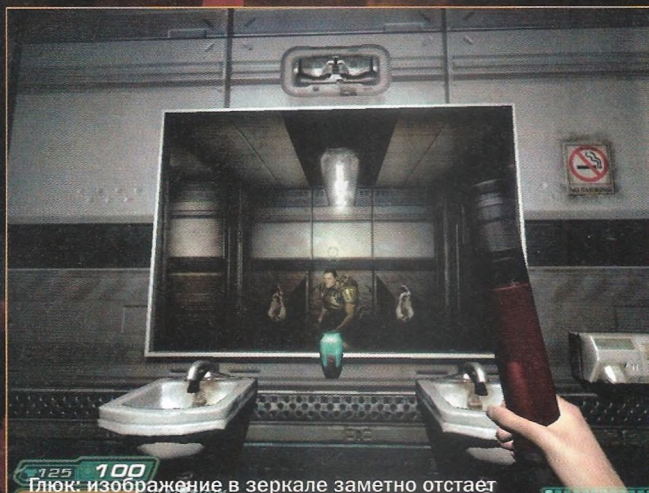
На уровне Alpha Labs Sector 4 можно найти оранжевые контейнеры (они там ездят, подвешенные по кругу на каком-то конвейере, ближе к концу уровня), на которых написано следующее: «12 <непонятно> Live Gorillas», что означает «12 ... живых горилл». В контейнере. На Марсе. Ездят по кругу. Интересно!

Что касается прочих приколов, скрытых в игре, – журналов тех же, например, то кроме Doom Ultra XL, можно найти

пару журналов с героями Quake 3. Это, во-первых, какой-то скабрезный (не пугаться!) журнал с портретом Hunter из «Кваки» (девица и впрямь годится для Playboy) и журнал с лицом и прочими частями Uriel. Красота.

Еще в кухне, где бьют индюшку, можно найти коробочку из-под бутерброда. На ней нарисована козлиная морда в виде пентаграммы и красуется надпись: «Billigoat Burger», – «Бургер из козла Билли». Кто такой Билли, можно догадаться...

Кроме этого, в ролике id (который можно выколотать из папки Doom3/base, где в архиве pak000.pk4, что распаковывается winzip-ом или другим архиватором, в папке video\intro лежит файл intro.droq – смотреть Windows Player Classic, лежавший на наших дисках) можно увидеть какой-то череп и... лицо все того же Doom-guy! Парня – главного героя первого дума – впили везде, где могли.



Глюк: изображение в зеркале заметно отстает



Кому козлиный бургер?



Hunter – хороша!



Doom 3 и Киберспорт

В комплект поставки игры входит и многопользовательская версия. Теперь, пожалуй, придется так говорить, ведь, как вы помните, Unreal 2 и даже Postal 2 вышли без многопользовательской версии, которую теперь можно купить отдельно. К счастью, id Software не заблудились, и Doom 3 вышел в старом добром варианте – и сетевая игра, и однопользовательская.

Естественно, с того момента, когда во всех клубах страны, где только возможно, поставили Doom 3, все стали пробовать (для начала только пробовать) играть в «дум» по сетке. Сейчас можно подвести предварительные итоги. Да, именно предварительные, поскольку даже то, что эта игра поставлена в программу таких фестивалей, как Quake-

con, и по ней разыграны первые призы, еще не делает ее частью киберспорта.

Надо сказать, что игра чертовски медленная. Для карт стандартного размера (похожие по масштабам на большие карты для Quake или средние для UT) скорость передвижения персонажей слишком низкая, мы привыкли к другому. Индустрия навязывает нам иной образ шутера – более быстрый и более динамичный. А так пока что турнир по Doom 3 будет похож на соревнование в забегах на длинные дистанции в скафандрах, которым он и является. Не все согласны с нашим мнением, но, признайтесь, вам ведь тоже показалось, что игра не дотягивает по динамике до хитов киберспорта?

Что нужно игре, чтобы она стала мультиплеерной в том виде, к которому мы привыкли?

Во-первых, ей нужен OSP. Уверены, что в скором времени появятся первые варианты мультиплеерных модов с подсчетом статистики, настройками для арбитра и зрителей и всеми прочими заморочками, без которых трудно и с которыми легко проводить чепы. Во-вторых, нужно, чтобы база компов по всему миру слегка поднялась в качестве, тогда она с легкостью будет тянуть Doom 3. В-третьих, ей нужны по-настоящему сбалансированные карты, на которых можно играть стратегно. Без хороших карт не может быть игры. А те карты, что прилепили разработчики, – далеко не образец киберспортивных карт.

Возможно, надо также модифицировать стрельбу, точнее убийственную и скорострельность разных видов оружия, и, кроме того, сделать зоны поражения у игроков более четки-

ми. В текущей версии многопользовательского «дума» разницы между попаданием в голову и в ногу почти не видно. Идеально было бы сделать попадание в ногу вообще не смертельным, а лишь замедляющим игрока, а попадание в руку или плечо – снижающим показатель точности стрельбы, и только попадания в корпус и в голову – фатальными. Это было бы правильно. И тогда при подобной скорости игра могла бы стать гораздо более интересной. Мы не нашли также никаких модификаторов скорости, а было бы неплохо сделать что-то, ускоряющее бег при спринте – это добавило бы динамики.

Да, над «думом» нужно еще долго работать, но все же в нем чувствуется потенциал большой игры для киберспорта. Ведь именно Doom стал прародителем всех киберспортивных видов шутеров. И уже сейчас многие из современных кибератлетов говорят о том, что они бы с удовольствием пересели на Doom 3, если бы к нему просто прикрутили киберспортивный мод и устроили по нему чеп. Ведь все мы чертовски любопытные!



Life's Good

UMC представляє:

НОВИЙ РОТРИВ

Відправляй SMS з числом
від 1 до 100 000 на номер 102

Моментально отримуй
повідомлення щодо
виграшу та підказку!



20
домашніх
кінотеатрів

200
мобільних
телефонів
LG C 1100



Призи рівномірно
розподілені по днях акції.

Невиграні призи
залишаються на
наступний день!



2000
стартових
пакетів
SIM-SIM

1000
рюкзаків



Надсилай повідомлення з 1 до 20 вересня 2004 р.
і отримуй цікаву інформацію про мобільний зв'язок,
а також повідомлення щодо виграшу призів.
Вартість SMS на номер 102 - 3 грн. з ПДВ.
Тільки для UMC та SIM-SIM.

Найкращий зв'язок – доступний усім!



8 800 500 0 500
(детальна інформація про умови та місце
проведення акції, безкоштовно в Україні)

Miss «Уникаль!» сентябрь





JOKER

<http://unotech.com.ua>

МЕЛОДІЇ

	NOKIA SAMSUNG	SIEMENS	ПОЛІФОНІЯ
Take On Me	30017916	33017916	50017916
Let It Be	30019316	33019316	50019316
Michelle	30041616	33041616	50041616
Super Electric	30045116	33045116	50045116
Free Love	30021016	33021016	50021016
Hunter	30021416	33021416	50021416
Hotel California	30021916	33021916	50021916
Sorry Seems To Be The Hardest Word	30022616	33022616	50022616
The Real Slim Shady	30046116	33046116	50046116
The Final Countdown	30040116	33040116	50040116
James Bond Theme	30022916	33022916	50022916
Asereje (The Ketchup Song)	30040216	33040216	50040216
Crawling	30046416	33046416	50046416
In The End	30046516	33046516	50046516
My All	30024316	33024316	50024316
Give In To Me	30024616	33024616	50024616
Main Theme	30043116	33043116	50043116
Family Portrait	30025416	33025416	50025416
Special K	30047016	33047016	50047016
We Will Rock You	30025916	33025916	50025916
We Are The Champions	30040516	33040516	50040516
Losing My Religion	30026116	33026116	50026116
Californication	30026216	33026216	50026216
From Sarah With Love	30027116	33027116	50027116
I Shot The DJ	30027516	33027516	50027516
Objection	30027816	33027816	50027816
Whenever, Wherever	30027916	33027916	50027916
Kiss Me	30028016	33028016	50028016
I Just Called To Say I Love You	30028116	33028116	50028116
Englishman In New York	30028416	33028416	50028416
Too Lost In You	30041716	33041716	50041716
Граница	30000616	33000616	50000616
Мрій Про Мене	30015916	33015916	50015916
Мой Рок-Н-Ролл	30001116	33001116	50001116
Последний Герой (Остаться В Живых)	30001516	33001516	50001516
Серебро	30001716	33001716	50001716
Командор - Генералы Песков	30042916	33042916	50042916
Песня Про Зайца	30044016	33044016	50044016
Часики	30002216	33002216	50002216
Всего И Делов	30002416	33002416	50002416
Океан И Три Реки	30041116	33041116	50041116
Времена Гола. Зима	30029116	33029116	50029116
Я Не Такая Как Все	30003516	33003516	50003516
Солдат	30016016	33016016	50016016
Солит С Умом	30003816	33003816	50003816
За Четыре Моря	30004316	33004316	50004316
Я Не Вернусь	30016616	33016616	50016616
Мазафака	30016816	33016816	50016816
Небо	30005116	33005116	50005116
Новогодняя	30005216	33005216	50005216
Московская Ночь	30008816	33008816	50008816
Прости Меня, Моя Любовь	30010016	33010016	50010016
Моя Мариладный	30041216	33041216	50041216
Муси Пуши	30041316	33041316	50041316
Долетай	30042116	33042116	50042116
Жесткая Любовь	30010816	33010816	50010816
Когда Я Стану Кошкой	30041416	33041416	50041416
Мурака	30034916	33034916	50034916
Одинокая Птица	30013316	33013316	50013316
Я Хочу Быть С Тобой	30013916	33013916	50013916
Полонез Огинского	30029716	33029716	50029716
Просто Любить Тебя	30014116	33014116	50014116
Не Спросишь	30014716	33014716	50014716
Остаемся Зимовать	30015116	33015116	50015116
The Can Can (Часть 1)	30028816	33028816	50028816
Кукарача (La Cucaracha)	30034116	33034116	50034116
Семь Сорок (Куплет И Припев)	30037616	33037616	50037616
Сиртаки. Греческий Народный Танец	30037816	33037816	50037816
Сулико. Грузинская Песня.	30038016	33038016	50038016
Ти Ж Мене Підманула	30038216	33038216	50038216
Хава Нагила	30038516	33038516	50038516

Поліфонія для моделей:

Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650;
Samsung X100, X600, E800, E700, D410, C100, V200, S300M, S500, E400; **Panasonic** EB G60, X70; **Alcatel** OT535; **Siemens** C55, C60, M55, MC60, S55, SL55; **LG** C1100, G1600, G5400; **Motorola** E365; **Sony Ericsson** T230, T300, T310, T610, P800, P900, Z600

Уніомелодії для моделей:

Усі моделі **Nokia** (окрім 3110, 5110, 5130); **Samsung** R200S/R210S, N600, N620, T100;
Siemens A50, A52, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i*, SL55
 (* модель не сигналізує про отримання контенту)

ЯК ЗАМОВИТИ?

UMC, SIM-SIM та ДЖИНС

Відправ пустий SMS на номер
104507xxxxxx,
 де xxxxxx — код обраного контенту.
 Вартість замовлення — 5 грн. (з ПДВ)

КИЇВСТАР та АСЕ&BASE

Відправ SMS з кодом обраного
 контенту на номер **104507**,
 для поліфонії — на номер **7047**.
 Вартість замовлення — 5 грн.
 (з ПДВ), поліфонічної мелодії —
 7 грн. (з ПДВ)

Якщо Ви замовляєте поліфонічну
 мелодію або кольорове зображення —
 у відповідь отримаєте WAP-адресу, за
 якою зможете завантажити обрану
 мелодію чи зображення. Для цього
 повинні бути активовані
 та настроєні WAP-послуги. Вартість WAP-
 з'єднання оплачується окремо

ЛОГОТИПИ SIEMENS



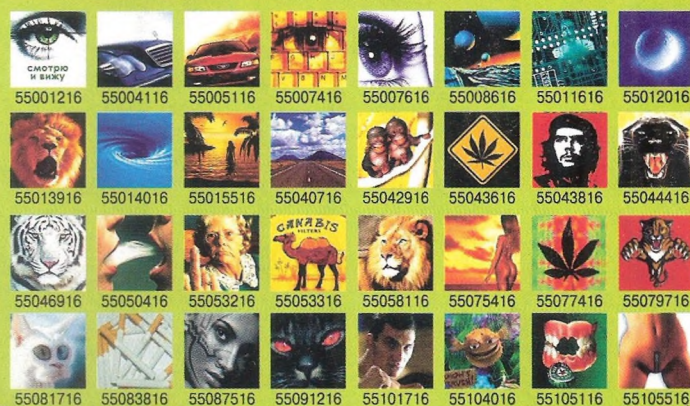
(101x29) Siemens C45, ME45, A50, M50, MT50, A52, M55, C55, S55, S45, SL45i, SL55, C60;
 (101x46) Siemens A50, A52, A55, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i;
 Siemens A50, A52, A55, C45, C55, M50, MT50 (як скрінсейвер);
 (101x64) Siemens S45, ME45 (як скрінсейвер), SL45i (як логотип)

ЛОГОТИПИ NOKIA/SAMSUNG



Nokia 1100, 2100, 2300, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 6210, 6250, 6230, 6510, 7250, 7650,
 8210, 8310, 8850, 8890, **Samsung** R200S/R210S, N600, N620, T100, E800, D410

COLOR



Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; **LG** G5310, C1100,
 G1600, G5400; **Siemens** C60, M55, MC60, SL55, S55; **Alcatel** OT535; **Samsung** S300M, D410, E700, E800,
 X100, X600, V200, C100 (з прошивкою G4 та вище); **Sony Ericsson** T310, T610, T681, P800, P900, Z600;
Panasonic EB G60, GD67, X70, **Motorola** E365

ПЕРЕКОНАЙТЕСЬ, чи підтримує Ваш телефон прийом кольорових
 зображень та поліфонічних мелодій. У WAP-браузері свого
 телефону наберіть адреси:

<http://unotech.com.ua/testpoly>
<http://unotech.com.ua/testcard>

і завантажте БЕЗКОШТОВНІ поліфонічну мелодію чи кольорове зображення



Ліцензія Державного
 комітету зв'язу
 та інформатизації
 України АА 223305
 від 12.11.2002



Ліцензія Державного
 комітету зв'язу
 та інформатизації
 України № 009503
 від 12.04.2001

Название:

Star Wars: Republic Commando

Разработчик: Lucas Arts
Entertainment Company

Издатель: Lucas Arts

Жанр игры: FPS

Дата выхода: конец 2004 –
первый квартал 2005 года

Официальный сайт: [www.lucasarts.com/
games/swrepubliccommando](http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando)

Команда старой Республики



По сведениям Национального статистического ведомства Великобритании, после проведенной переписи населения было обнаружено, что почти 400 тысяч жителей страны исповедуют религию джедаев. В Австралии во время переписи населения выявлено 70 тысяч рыцарей Силы. Здесь всех джедаев причислили к тем, кто «затруднился с ответом», а в Великобритании религию джедаев внесли в реестр религий перед язычниками и атеистами.

По данным информагентств мира

Я считаю, что на самом деле Джордж Лукас – опаснейший человек, намного опаснее Маркса, Энгельса, Фрейда и Ильича вместе взятых. Если как следует разобраться в его «Звездных войнах», то станет совершенно очевидно, что джедайская киноэпопея содержит огромное число всяческих заманух, которые стабильно привлекают почти всех и каждого начиная с 1979 года. С такими способностями можно играть по крупному и делать революции, а не какие-то фильмы про The Force. В общем,

вместо банальных лозунгов прошлого типа «Фабрики – крестьянам, земля – рабочим» Лукас действует гораздо более деликатно и продуманно. В результате во вселенную Star Wars можно перенести все что угодно – хоть «Гамлета», хоть «Ромео и Джульетту» или «Войну и мир»... И самое интересное, что это уже будут именно «Звездные войны», а не очередная интерпретация, скажем, Шекспира.

Суть да дело в Republic Commando происходят там же, где и остальные «Звездные войны», ну, вы знаете, где это. Действие игры разворачивается спустя некоторое время после событий второго эпизода, во время атак



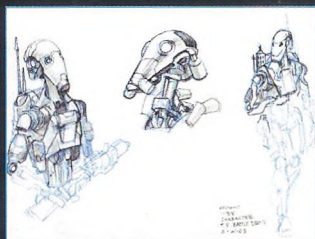
клонов. Сюжет удобно расположился где-то между вторым и третьим эпизодом фильма. Более того, в игре мы сможем перейти дорогу самому генералу Grievous'у – главному злодею Star Wars Episode III: Revenge of the Sith. Ему и его телохранителям.

Игроку предлагается примерить доспехи командира элитного спецподразделения Республикан-



ской армии и на этой должности сотворить немало добрых дел.

По долгу службы нам предстоит выполнение самых секретных и опасных миссий. Да, джедаи могут все, а группа специально обученных командос – все остальное. Работа не очень разнообразна – в основном придется стрелять, стрелять и еще раз стрелять. Еще можно будет промы-





шлять добычей секретной (а значит, и хорошо охраняемой) информации, освобождением пленных, уничтожением стратегически важных объектов врага, разведкой боем, ликвидацией VIP-персон... Да в конце концов список возможных заданий вот уже много лет с небольшими изменениями коучет из одного шутера в другой. В общем, то же, что и всегда, только приятно приукрашено скинами и пейзажами из «Атаки клонов».

Хотя, конечно, чем Лукас не шутит, когда зрители спят – наверняка для Republic Commando разработчики заготовили достаточное количество «изюминок».

Во всяком случае, после неслабой чистки в рядах Lucas Arts у всех сотрудников этой конторы волей-неволей должно прибавиться энтузиазма и творческого рвения.

Вотворять всяческие подвиги с элементами безрассудного героизма бравому командиру командос предстоит не одному, а с отрядом таких же бравых вояк, только рангом пониже. Управление подчиненными возложено на извилины AI, однако им можно отдать несколько приказов вроде «В атаку!», «Все ко мне!», «Держать позицию!» или «Шухер! Мотаем отсюда!». Все остальные решения наши подчиненные в меру своих скромных умственных способностей будут пытаться принимать самостоятельно. Да, они смогут успешно отстреливаться или маневрировать, возможно, у них даже хватит ума-разума, чтобы не лезть под пули или гранаты. Так что присматривать за ними придется постоянно, чтобы случайно глупостей каких не наделали. Система управления отрядом зовется smart squad, и, судя по ее «умно-



му» названию, все с ней будет хорошо. Максимально возможное число напарников – три. Понятное дело, что врагов всегда будет во много раз больше.

Игроку и его команде предстоит посетить с дружескими визитами Кашиик, родной мир вуки, малость враждебную планетку Geonosis и несколько других весьма живописных мест, наверняка знакомых всем поклонникам «Звездных войн», а также побывать на борту межгалактических кораблей Республики и Торговой Федерации. Основательно переработанный Unreal-овский движок еще способен порадовать глаз даже самого придирчивого любителя шутеров. Здесь будут красивые открытые и не в меру темные, закрытые пространства, так что вмонтированный в скафандр фонарик выручит неоднократно.

Темень не настолько мрачная, как в Doom 3, но врагов она укрывает отменно.

Во время таких экскурсий могучей кучке клонированных



коммандос не раз выпадет шанс встретиться с интересными существами. И всех их придется хладнокровно и методично отстреливать. Потому что в противном случае они что-то отстреляют нам.

В Republic Commando игроку предстоит столкнуться с дроидами Торговой Федерации и представителями других планет-врагов Республики, названия которых звучат очень глупо и вполне ругательно©.

Для борьбы за выживание во враждебной среде придется использовать базовый набор оружия республики – бластерное ружье DC-17m. Главная фишка этого ствола в том, что при помощи двух дополнительных модулей он может легко трансформироваться в снайперское ружье или бронебойную пушку. Также все коммандос имеют на вооружении бластерный пистолет DC-15s, а на случай ближнего боя в левой перчатке припрятан грозного вида клинок, которым можно очень сильно поцарапать врагов.

В бою все средства хороши, так что помимо собственного вооружения, бойцы смогут



использовать и трофейное вражеское оружие – арбалеты и ракетланчеры с самонаводящимися ракетами производства вуки, тяжелые дробовики работорговцев Трандошана и так далее. Метательное оружие представлено гранатами в широком ассортименте – разрывные, EMP и оглушающие «подарочки» от республиканцев в любой момент доставят плохим ребятам массу хлопот. Во-о-от...

Помимо одиночной кампании длиной в 15 крупнейших миссий, поделенных на добрые полсотни мелких эпизодов, в комплекте поставки Republic Commando вы найдете еще и интересный мультиплеер, в котором может участвовать до 16 игроков одновременно.

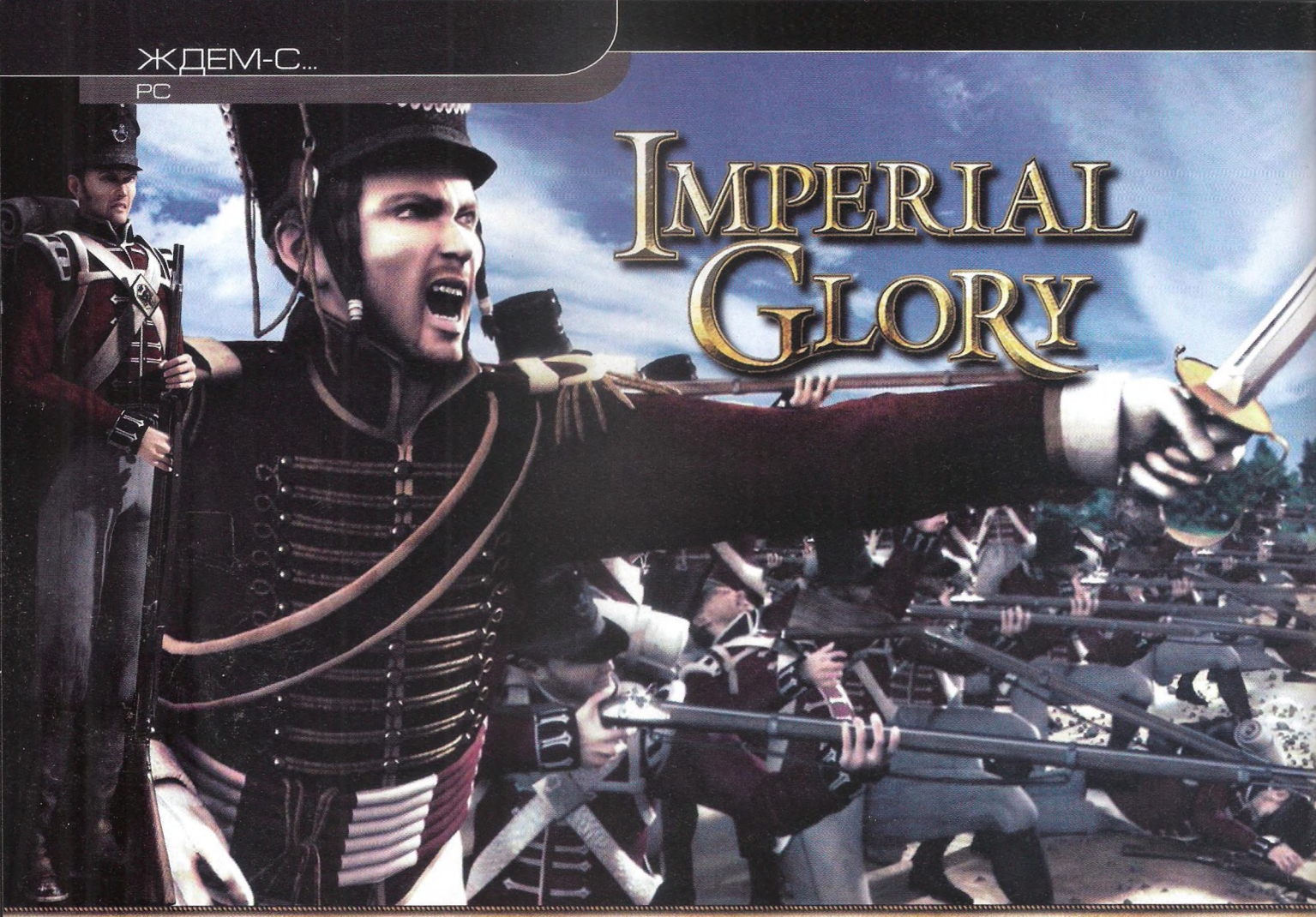
Игра появится намного раньше третьего эпизода фильма, и ввиду наличия в Republic Commando небольшого количества сведений о сюжете Revenge of the Sith можно смело предположить, что игра удостоится пристального внимания всей игровой общест-

P.S.: Ура!

Я выиграл! Мы поспорили, что при написании этой статьи я не воспользуюсь ни одной «фирменной» фразой из пролога Star Wars. И кажется, мне это удалось. Удалось!

Алексей Лещук
и его Злобная Личина





IMPERIAL GLORY

Название: Imperial Glory
Разработчик: Pyro Studios
Издатель: EIDOS Interactive
Жанр: RTS

Дата выхода: 1-й квартал 2005
Официальный сайт игры: www.imperialglory.com
Системные требования:
 покруче, чем в «Преторианцах»

Слава чемпионам

Самая великая слава приходит не при избежании поражений, а при умении подняться после поражения.

Ральф Вальдо Эмерсон

Главная цель войны – не отдать жизнь за свою родину, а заставить врага умереть за его страну.

Генерал Джордж С. Паттон

К превеликой (или просто к) радости геймерского сообщества, в последнее время в гейм-индустрии увеличился процент выпускаемых и анонсируемых исторических игрушек. Так же сильно радует тот факт, что и интерес к ним возрастает с геометрической прогрессией. С одной стороны, это, конечно, хорошо, ибо люди стремятся узнать и узнать о своем прошлом. Да и никнеймы себе подбирают крутые (Бату-хан – рулез форев!!!©). Но с другой – историче-

ской достоверности в некоторых из этих игр сильно переломали ноги, руки, костыли, сломали позвоночник, пару ребер, разбили череп и ударили по копчику. Ибо как столь популярная сейчас альтернативная история, так и бурная фантазия разработчиков правдивости таким гейм-проектам не прибавляют. Вспомним, к примеру, ту ацкую лажу в Medal of Honor, когда единственный мегакрутой американский десантник ака Главный Герой Игры в одиночку оборонял от полчищ фашистов

мост где-то под Берлином и оказывал недалеким и туповатым советским войскам более чем неоценимую помощь по захвату города... В общем-то, с американцами все ясно. Как можно общаться с людьми (далеко не из СССР), которые верят, что Вторую Мировую выиграли они?

Лично у меня компания Pyro Studios ассоциируется в первую очередь не с серией «Коммандос», как у некоторых (Тосин кивает в сторону Рэйвена, показывает пальцем, делает смешные гримасы, ловит головой сапог,

падает, поднимается, продолжает), а с рульной шпилей Praetorians. Просто я больше люблю RTS-ки, а игры типа «Коммандосов» не очень (Тосин ловит головой второй сапог с надписью Commandos – rulez 4ever, поднимается, вытирает грязь, опять продолжает). «Преторианцы» – стратегия на удивление качественная и интересная, о чем вы, наши дорогие, словно «Мерседес-Бенц», читатели, могли как раз читать в одном из номеров «Шпиль!» за 2003-й год. И снова испанские девелоперы собира-



ются обрадовать нас очередной стратегией. Смотрим.

Imperial Glory – именно так называется наш клиент (переводится как «Слава Империи») – перенесет нас в 19 век. Если верить историческим источникам типа учебника, то шмонали в то время друг друга, как только могли и все кому не лень. Как вы знаете (если закончили 9-й класс), еще в конце 18 века во Франции началась буржуазная революция. Все некогда враждующие социальные классы и слои населения – буржуазные элементы, крестьяне, рабочие



и т.д. – объединились, чтобы закидать короля и существующий тогда феодальный строй. Конечно, все соседние монархические европейские страны этому ой как не обрадовались (а вдруг и их подданные штурмом на Зимний пойдут?) и послали свой ОМОН утихомиривать разбушевавшихся болельщиков. Но тут к власти быстро пришел самый великий (по мнению французов) из всех уже мертвых полководцев Наполеон Бонапарт, после чего... А вот что будет после этого, мои шаловливые друзья, решать вам. Альтернативная история во всей



своей красе. Жаль, с одной стороны... Я уж понадеялся, что новая игра будет претендовать на историческую правдоподобность... Но зато мы сможем сами вершить историю...

В IG вы сможете взять под свое властвование одну из 5 враждующих стран: Францию, Россию, Пруссию, Австро-Венгрию или Великобританию. Ожидается, что в игровом процессе особых новшеств не будет, и по типу серии Total War нам предоставят возможность и управлять империей в целом (пошаговый режим), и проводить битвы в ре-



альном времени. То есть то, что нам будет доступно, – это торговля, дипломатия, экономика, ну и направление войск в различные территории. Кроме этого счастья, естественно, нужно усиленно продвигать науку. Вот как в «Цивилизации»: нажимая на «науку», в 10-м веке уже реально было изобрести ядерную бомбу, а вражеские территории бороздить Стелсами и веером раскидывать морпехов. Всего можно будет сделать около 70 открытий, что вроде не мало, но и не много. Что касается реалтаймовых битв, так это вообще улет.



Наверняка будет непросто отыскать среди грозящих конкурентов более «правдоподобную» систему поведения юнитов на поле боя. Солдаты не будут толпиться, а по возможности спрячутся за всевозможными заграждениями – деревьями, постройками, холмами. То есть не будет того свинства, которое мы могли видеть в фильме «Патриот» – стенка на стенку стоят американцы и англичане, причем стреляют по очереди и спокойно ждут, пока противник решит их пулями... В общем, осада фортов, битвы в городе и использование



преимуществ ландшафта нам стопудово обеспечены. Думаю, говорить о том, что у каждой страны будут оригинальные юниты, отличающиеся не только названиями и видом, но и всем остальным, излишне.

Говорят, да это видно и на скринах, ландшафты в игре будут очень красивыми. Уже заметна детализация на самом что ни на есть высоком уровне, даже поярче, чем в «Генералах». Ну, а проходить баталии будут как на полях Европы (присутствует и динамическая смена погодных условий: дождь, снег, солнце, ветер), так

и в палящих пустынях Африки, где державы-гиганты затевали нехилые рубилки за колонии.

Такие девелоперы поклялись всеми святыми номерами журнала «Шпиль!», что нас ожидают потрясающие и незабываемые морские сражения. На скринах это действительно выглядит шикарно, прямо как во вторых «Корсарах». А водичка – так то, я вам скажу, ваще сказка. Загляденые!

А про сражения рассказывать особо нечего. То, что все будет очень красиво, уже понятно. Хотя кто вам до выпуска (или даже после) игры скажет: «Мы



делаем игру с чиста атвратительными битвами!..?»

В общем, вроде, игра стоящая. Ну, а решать, топить нам девелоперов в сортире за неоправданные надежды и загаживание светлой памяти «Преторианцев» или носить на руках за новый шедевр, будем где-то в марте 2005-го. Если наши пираты раньше шпилью не стырат.

Короче, читайте нас, и все будет кулком! Yo!

Raven (sanchio@mail.ru)
vs. Khaj-Tosin
(khaj-tosin@rambler.ru)



Название: Worms: Forts Under Siege

Разработчик: Team 17

Издатель: SEGA

Жанр игры: стратегия/червяки©

Официальный сайт: www.wormsforts.com

Платформа: все новые приставки + PC

Дата выхода: конец сентября 2004 года



Get Ready!!!

Есть игры, развитие которых зашло в тупик именно благода-



ря новым технологиям. Переход в 3D не пошел на пользу четвертой части Heroes of Might & Magic, то же самое произошло и с другой не менее древней и популярной серией – Worms. Поначалу прорыв «Червяков» в третье измерение народ воспринял с энтузиазмом, но вскоре выяснилось, что Worms 3D – еще одна игра из цикла «ни уму, ни сердцу, только глазам радость». Благо-



даря кропотливой работе художников и программистов игра выглядела, как яркий интерактивный мультфильм. Но в то время, когда графика сделала шаг впе-



ред, геймплей отошел на сто шагов назад. В движке игры хватало всяческих недочетов, что тоже весьма негативно влияло на ход «червяковых» баталий. В итоге Worms 3D сумели удержаться на плаву только благодаря былой славе и заслугам предыдущих двухмерных частей сериала.



Борьба со всем

Борьба с интерфейсом и до ужаса тормознутым управлением, как и раньше, досажда-



гораздо сильнее вражеских червяков. При повторах камера выбирает самый глупый и неудобный ракурс из всех возможных, зачастую демонстрируя игроку кусок стенки или чего-нибудь еще, что абсолютно не связано с происходящим на другом конце экрана. Управле-



ние со временем Worms 3D совсем не изменилось, то есть как было неудобно,



так и осталось. Тренироваться можно долго и нудно, но забросить гранату прямо под ноги вражескому червяку все равно не получится. Да и уничтожение противника – дело второстепенной важности, потому что...

Новое и старое

Вместо того чтобы хоть немного залатать дыры и как-то загладить шероховатости движка, Team 17, уютно устроившие-





ся под крылом SEGA, решили пойти другим путем и ввели в игру фортификацию в зачаточном состоянии. Фактически это то же строительство балок, а практически – нечто большее.

Командой червей удерживается некая местность, на которой имеется определенное количество контрольных точек. На этих точках в начале каждой миссии построены фортификационные сооружения – башни, форты или крепости (да, с точки зрения классического военного искусства это звучит глупо, но это же «Черви»). Сверху расположены сами червяки-защитники... или нападающие. Укрепления представляют собой возвышенности, а каждый, хоть раз игравший в Worms, знает, что это очень хорошо.

Более того, в зависимости от имеющихся в распоряжении команды сооружений, становятся доступными те или иные виды



супероружия. Раз в несколько ходов игрок может воздвигнуть на поле боя одну из фортификаций. Но не это самое главное. Среди всех контрольных точек есть одна особенная, самая главная, символизирующая донжон замка, центр крепости и так далее. И стоит ей взлететь на воздух – пиши пропало.

В такой ситуации мочить врагов совсем необязательно, главное – разрушить их укрепления, и тогда они не смогут продвинуться



оружием, став почти беспомощными, и к тому же окажутся в двух шагах от поражения.

Обратной стороной всего вышеописанного станет то, что червяки очень мало времени будут тратить на перемещение по карте. Можно запросто пройти миссию, ни разу не сдвинувшись с места. А если никуда не бегать, а тем более не прыгать, то и особых проблем и дискомфорта при игре в Worms: Forts Under Siege почти не возникнет. К сожалению, демо-версия игры имеет очень жесткое ограничение по времени боя, и доба-

вить что-либо существенное к вопросу об архитектурных изысканиях во время боя просто невозможно.

Хаос в массы, смерть каждому

К нашим услугам внушительный арсенал самого разнообразного осадного оружия массового поражения: катапульты, гигантские луки и арбалеты, баллисты, горящая смола, ракетные установки, авиа- и артил-



лерийские удары и даже атомные бомбы.

Впрочем, чуть более скромные орудия



устранения беспозвоночных оппонентов вроде гранат, базук, топоров, двустволок и так далее тоже никуда не делись. Но все это, так сказать, проза, а нетрадиционное оружие войны всегда было самой главной достопримечательностью в Worms.

Да, на этот раз разработчики превзошли самих себя: в игре будет присутствовать свыше 30 смертоносных и не-



выносимо глупых средств массового разрушения. Девелоперы решили отказаться от использования «овцы», видимо, посчитав ее недостаточно смертоносной. И заменили ее на бешеного «носорога» в клетке-катапulte. Получилось, смею вам доложить, довольно-таки неплохо. Из числа других веселостей можно назвать «троянского осла», «святую пушку» (с кислотного вида епископом вместо ядра), «летающего лося», гигантский



лазер из старых фантастических фильмов и так далее.

По следам истории

Прежде всего хочется отметить, что размер отряда сократился аж до четырех червей, что сделано ради уменьшения карт и ускорения всех баталий.

Одиночная кампания в игре будет включать в себя не менее двух десятков миссий, дей-



ствие которых происходит в Древнем Риме, Египте (тоже древнем), Японии, доколумбовской Америке и средневековой Европе. Сами червяки приобретут стильные головные уборы соответствующих эпох. Скорее всего, больше никаких визуальных изысканий в виде индивидуальных скинов не предвидится, но то, что есть, уже более чем хорошо. Разработчики обещают напичкать все одиночные миссии тоннами секретов, бонусами в виде уникального супероружия, а также хохмами и другими смешными приколами. Так что особо скучать не придется.

Итого

Уже сейчас можно с уверенностью сказать, что в Worms: Forts Under Siege хватает как достоинств, так и недостатков. Но чего в итоге окажется больше, пока не знает никто. Так пусть оптимисты верят в хорошее, пессимисты – в плохое, а мы как реалисты подождем, когда игра появится на прилавках. Вот тогда все станет на свои места.

Алексей Лещук
и его
Злобная Личина

Название: You Are Empty

Разработчик: Digital Spray Studios

Издатель: 1C

Жанр: first person shooter с элементами черного юмора и стеба

Дата выхода: четвертый квартал 2004

Мультиплеер: возможно

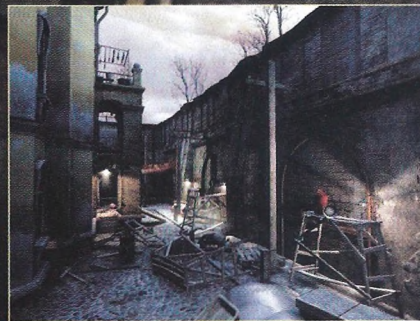
Официальный сайт игры: www.youareempty.com

Системные требования:

минимальные: процессор 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce 3 с 64 Мб на борту;

рекомендуемые: GeForce FX/Radeon 9600-9700 128 Мб, 512 Мб ОЗУ.

Welcome to the КОММУНИЗМ (хай юмуу Греть!)



Типа завязка

Анекдот в тему

Явился дьявол Doom-еру и говорит:

- Давай, короче, чувак, выполняю любых три желания и забираю тебя в ад.
- Оки. Значит, первое – оружие все и патроны бесконечные.
- Готово.
- Второе – бессмертие.
- Готово. А третье?
- Какое на фиг третье?
- В ад давай!

Вы, наверное, знаете, что как только красные окончательно закрепились на нашей брэнной планете Земля, они решили создать так называемого «нового человека», то есть вырастить новое

поколение людей, которые бы поняли весь рулез (читай «маразм») их идиотской идеи заглаживания нашего с вами светлого будущего. Имеется в виду тотальное изменение психологии людей, создания «культы вождя» и т.д. Стоит признать, что всю эту фигню они провернули не без определенного успеха.

Но если верить девелоперам, все было немного по-другому.

В 50-х годах, то есть в период после Второй Мировой, СССР, оказывается, совсем даже не был в большой и толстой заднице, а (вот уж никогда не подумал бы) семимильными шагами неся к полному рулезу для себя, нерушимого. За пару лет

экономика Советов догнала экономику тех самых США, которые А, и теперь бежала несколько впереди, показывая всем средний палец. Прилавки магазинов ломились от товаров (ну и фантазия, блин, у девелоперов... «Масло, хлеб и колбаса – больше нету ни фига», да еще и в очереди отстоять надо было часа два), армия была самая что ни на есть крутая (что, в общем-то, правда), и страна шла впереди всех остальных по всем параметрам...

Но тут вдруг, как обычно бывает, приключилась большая кака. Дело в том, что по приказу советских властей ученые клепали «нового человека» не только психиче-

ски, но и физиологически. Создавали сверхлюдей, так сказать. Причем не совсем в мирных целях. Улавливаете? Уже понятно, что будет дальше? Да. И вот вдруг один здоровенный город, который населяли экспериментальные образцы, взял и вымер. Точнее, вымерла только половина людей, остальные мутировали в бурундуков (легкий побочный эффект). Нет, на самом деле скелет в советской военной форме с ружьем в руках, расхаживающий по пустынному, заброшенному и кое-где разваленному городу даже на скринах выглядит «чиста афигительно». Вот такая альтернативная история получилась.



Главгер – обычный, как валенок, житель СССР, непонятно почему выживший в результате сего маленького конфуза. Вот нам всем и придется от его лица разобраться в сложившейся ситуации, попытаться ликвидировать причину конфуза и сам конфуз (я надеюсь, что и советскую власть тоже! (очень зверский демонический смайл)). Ну и попутно найти выживших, если они есть, конечно. Но, ИМХО, они будут. И немало. Человек 5–6. Шютка.

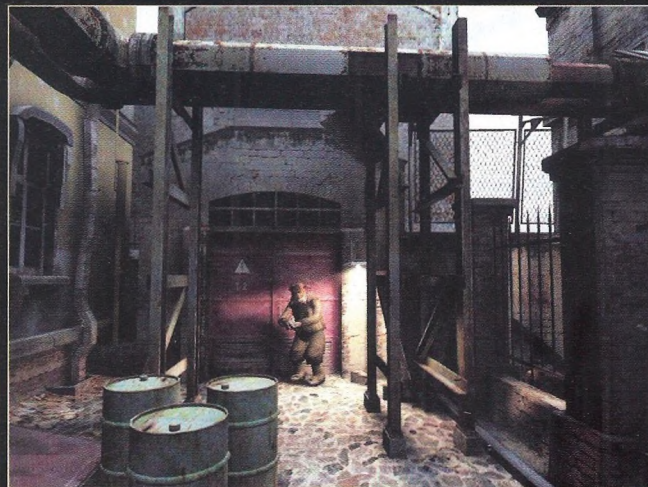
Сюжет будет нелинейный, причем выбор окончания сможем сделать не в самом конце, а где-то в середине, и основываться этот выбор будет на стиле прохождения геймера, как это было в Silent Hill 3. К примеру, можно стать мутантом, правда, последствия могут быть очень плачевными. Зато как весело бегать и кусать всех подряд! Экий я сегодня кровожадный...

Девелоперы упоминают, что большую часть времени мы проведем в самом городе. Следовательно, помимо него, мы посетим какие-нибудь другие территории. Да и сам по себе город очень интересен. Тут присутствуют

дома всех стилей, высот и раскрасок, характерных для того времени, и даже небоскребы (ну уж получилось так). Среди названных локаций, которые мы сможем облазить, – огромные, полностью механизированные заводы, старые районы, центральные улицы во всей красе. Мы покажемся в метро, прогуляемся по Ботсаду и даже заложимся в Большой Оперный Театр (большевики ходят побольшему) и т.д.

Кроме того, еще будет фишка, которой разработчики очень кичатся. Это – атмосфера того времени. Если верить им, то она передана просто потрясающе. Если не верить – то полный ацтой. Опять шютка. Но судите сами: все здания один в один переданы с оригиналов того времени, повсюду флаги, транспаранты, плакаты, вывески в магазинах, на улицах – остатки машин, а пипл – либо монстры, либо те, кого они жуют – одет только в «национальнi кольори».

Давайте, к слову, поговорим и о них, о кольорах. Гы, ладно, шучу-шучу, не надо страницу переворачивать. Монстрыки будут очень колоритными. Просто ацки колоритными.



Вот, к примеру, сумасшедший дед-зомби в ватнике с ружьжом, рабочий с молотом и селянка (догадаетесь, с чем), пионеры-маньяки, треногие дятлы-переростки и т.д.

Только одна маленькая проблемка... Разработчики заявили, что на прохождение YAE мы потратим не меньше 7 часов... Куда смотрит Макс Паган! Это ж меньше чем мало!

Но мы подошли к самому вкусному – к вооружению. Обещают как стандартное, реальное оружие тех времен типа ППШ, Мосина, пулемета «Максим», Маузера, берданки, то есть все, что мы видели в играх «про войну», так и футуристические, экспериментальные стволы. Об их разновидностях девелоперы старательно умалчивают. Также нам будет доступно несколько транспортных средств, каких – пока не ясно. Тут, правда, слух прошел, что, возможно, игрок ими управлять не будет... Не-е-е, челы, я так не играю! Делайте нормальное управление и не парьте людям мозги!

У игры свой собственный графический, как и довольно неплохой физический, движок – DS2-Engine. Движ

серьезный, это видно и невооруженным глазом. Графика просто отменная, красотища неописуемая. Вот смотрю на скрин, где домина стоит обшарпанный, грязь везде, мусор... И хочется сказать: «Верю!». Энжин с самого начала ориентировался на использование видяшек последнего поколения, так что несчастливым обладателям всех остальных, наверное, придется любоваться либо слайд-шоу, либо не очень красивой картинкой. Обещают динамическое освещение, статические тени, большое количество вертексных и пиксельных шейдеров blah-blah-blah.

А еще, грят, искусственный интеллект у монстров на высоте... Хотя какой там на фиг интеллект у зомби?..

ИМХО, проект прикольный и интересный. Конечно, С.Т.А.Л.К.Е.Р.а он, ясен пень, не переплюнет, но приятно провести за ним вечерок-другой, думаю, будет вполне возможно. Выход намечен на конец текущего года, так что ждать осталось недолго. И, это, «підтримаємо вітчизняного виробника»!

Khaj-Tosin

khaj-tosin@rambler.ru



Название: F.E.A.R.

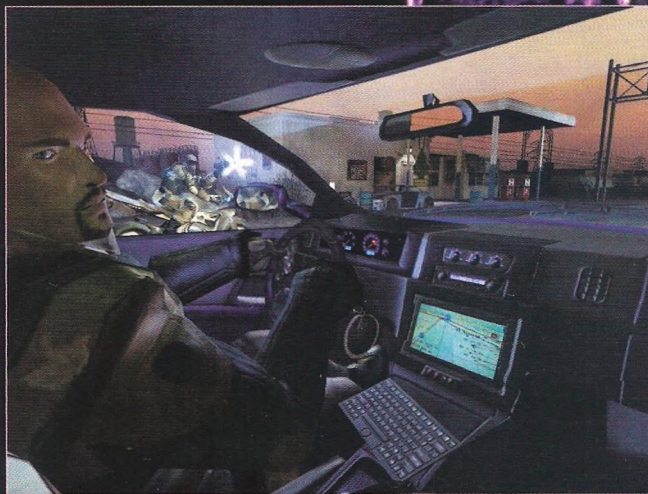
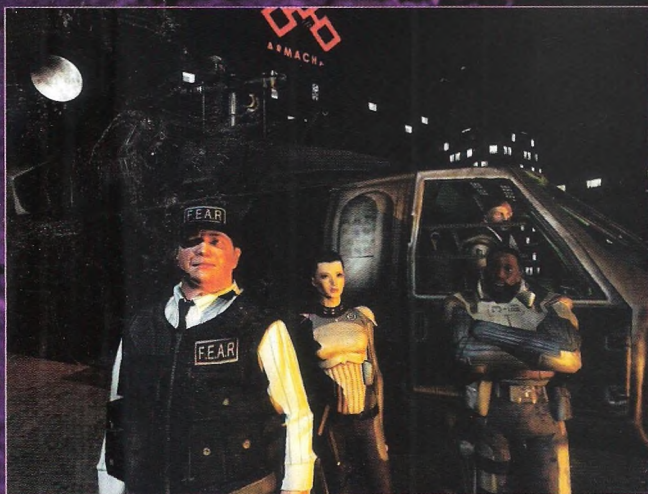
Разработчик: Monolith Productions Inc.

Издатель: Vivendi Universal Games

Жанр игры: FPS/Horror

Дата выхода: март 2005 года

F.E.A.R.



Как говорится, как вы яхту назовете, так она и поплывет. Компания Monolith Productions Inc. действительно на все это оправдывает собственное название – вот уже немало лет она, подобно ба-зальтовой скале, возвышается над бушующим океаном индустрии электронных развлечений и время от времени радует геймеров интересными и качественными играми. Старики наверняка помнят Blood, а те, кто помоложе – No One Lives Forever и Aliens vs Predator 2.

История игры, о которой мы сегодня будем говорить, началась за пару недель до выставки E3'2004, когда Vivendi Univer-

sal Games дали в интернете несколько скриншотов из никому не известного на ту пору проекта. После этого даже самым непонятливым стало ясно, что в «битве титанов» жанра FPS появился новый участник, такая себе темная лошадка без роду и племени.

Вскоре на E3 завеса тайны была несколько приоткрыта, и все посетители выставки, а затем и остальные заинтересовавшиеся товарищи получили немного информации к размышлению в виде скудных фактов и сдержанных комментариев.

Итак, разработчиком игры является Monolith, но гейма основана не на их старом «фирменном» движке LithTech Engine.

Пока еще вроде как безымянный новый движок в полной мере поддерживает все навороты DirectX 9 и... и это все, что о нем известно на данный момент.

Сама же игра зовется F.E.A.R., и в отличие от еще одного похожего набора букв и точек – S.T.A.L.K.E.R., – это название является аббревиатурой, обозначающей некое учреждение. А если быть совсем точным, то это название секретного правительственного спецподразделения и расшифровывается оно как First Encounter Assault and Recon. Я, конечно, не особо силен в художественном переводе с иностранного на нашу мову, но в моем толковании эта аббревиатура как нельзя лучше харак-

теризует банду суровых ребят, которые первыми оказываются в эпицентре событий, стреляют во все, что движется, а потом задают вопросы. Одним из этих крутых ребят как раз и предстоит стать игроку.

Сюжет игры переносит нас в относительно не далекое и малость не светлое будущее...

В аэрокосмический исследовательский комплекс, напичканный по самую крышу всякими высокими технологиями, врываются неизвестные личности из военизированной и предположительно террористической группировки. Они захватывают заложников, но не выдвигают никаких требований. До правительства доходит, что тут что-то нечисто,





и на место происшествия прибывает одно из подразделений F.E.A.R. Операция по проникновению в комплекс идет полным ходом, как вдруг после странного радиосигнала связь с группой прерывается. Командование воспринимает радиомолчание как признак того, что группа уничтожена. Решив больше не рисковать людьми, они посылают на разведку одного, но самого лучшего, то есть нашего главного героя, управлять действиями которого нужно именно нам.

Попав внутрь комплекса, нам становится совершенно понятно (не без помощи сценаристов и дизайнеров), что здесь кроется какая-то тайна. Повсюду валяются изуверенные трупы, причем ранения, вызвавшие летальный исход, весьма странные. Временами барахлит электроника и мигает свет. В полутемных коридорах слышны странные звуки, а записи камер наблюдения не могут дать полной информации о случившемся. Бегло просмотрев уцелевшие фрагменты записей, главный герой (опять же не без помощи сценаристов и

дизайнеров) приходит к вполне логичному выводу, что творится какая-то чертовщина. И руководствуясь чувством долга на пару с инстинктом самосохранения, он потихоньку приступает к выполнению своих служебных обязанностей, то есть к планомерной зачистке территории.

Вам это ничего, случайно, не напоминает? Напоминает, еще как напоминает! Хотя если хорошенько подумать, то в далеком будущем работа полиции, спецназа, морской пехоты и других зверей с оружием в руках как раз и направлена на ликвидацию подобного рода неприятностей. Это все, конечно, очень забавно, но в то же время знакомо до боли. Если события на станции – дело рук потусторонних сил, то F.E.A.R. – близкий родственник Doom, а если происходящее – результат бурной деятельности всяких там пришельцев из далекой галактики, то это значит, что F.E.A.R. – продолжатель дела Half-Life. Ну, а если во всем виноваты кабаны-мутанты из Чернобыля... тогда, кажется, вообще все понятно.



В нелегкой борьбе с неприятностями главному герою будет помогать весьма обширный арсенал, а также множество других высокотехнологичных гаджетов вроде аптечек, стимуляторов и прочих приамбасов, являющихся неизменными атрибутами любого FPS. Помповое ружье, ракетланчер, штурмовая винтовка, гранаты, крупнокалиберный пулемет и даже атомная пушка – вот далеко не полный список того, с чем предстоит познакомиться монстрам.

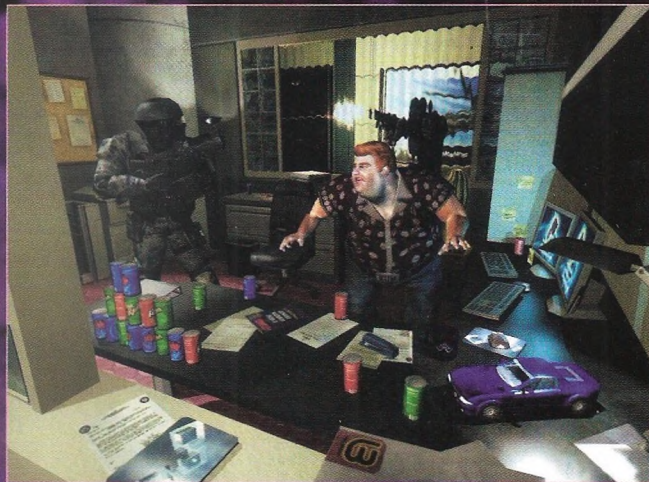
Помимо обычного оружия, герою будет доступен целый ряд специальных умений и прочих резких акробатических телодвижений, в числе которых уже порядком надоевшее замедление времени. Из ряда других фокусов можно отметить возможность бить или стрелять в прыжке. В режиме вида от третьего лица введение в игру подобной фишки было бы вполне оправдано, но чтобы такое – и в FPS... Укачивать, наверное, будет по-черному. Но, думаю, разработчики не один раз подумали, прежде чем

решиться на подобное, так что, надеюсь, вся эта акробатика не будет вызывать нареканий.

Поскольку F.E.A.R. принадлежит к модному нынче жанру ужасиков, а частичная схожесть с Doom заметна невооруженным глазом, то, скорее всего, Monolith будет использовать те же методы нагнетания соответствующей атмосферы, что и id Software.

Разработчики вместе с издателями упорно не хотят информировать игровую общественность о каких-либо деталях проекта, по большей части предпочитая просто помалкивать (в тряпочку). Релиз игры намечен на 1 марта 2005 года, и, надеюсь, никаких задержек с ее выходом не будет. К этому времени Doom III будет пройден как минимум дважды (спиной вперед), Valve будет по-прежнему возиться со своим Half-Life 2, а это означает только то, что у F.E.A.R. есть все шансы взлететь на игровой олимп и надолго там обосноваться.

**Алексей Лещук
и его Злобная Лисина**



ARMIES OF EXIGO™

Лич

Difficulty: Easy

Демо Map

options

Название: Armies of Exigo
Разработчик: Blackhole Games
Издатель: Electronic Arts
Жанр игры: RTS
Официальный сайт: www.aox.ea.com
Дата выхода: 18 октября 2004 года



Ждем-с? Ждите-с!

Если мне не изменяет память, то с момента выпуска Command & Conquer: Generals – Zero Hour монстры игровой индустрии из EA Games не особо баловали геймеров новыми стратегиями. И если кто-то с нетерпением ждет The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth, то пусть себе ждет, может, когда-то и дождется. А всем остальным любителям стратегий наверняка стоит обратить внимание на игру под названием Armies of Exigo, выход которой назначен на октябрь сего года.

Издателем этой шпильки является, как вы уже догадались, EA, а доделывает ее никому не известная контора под названием Blackhole Games. Как всегда, игрокам пообещали с три короба всевоз-

можных «вкусностей», но не так давно появившаяся демо-версия игры ставит большинство игровых возможностей под вопрос.

Хотя критиковать Armies of Exigo за что-либо еще рано, так что я, пожалуй, займусь художественным пересказом имеющихся данных об игре.

История и предыстория

Сюжет игры не блещет оригинальностью, но все же чувствуется, что авторы из всех сил старались избежать

порядком надоевших клише и повторов.

Итак, в одном стандартном фэнтезийном мире Exigo жили-поживали, хлеб и сало жевали силы Света и силы Тьмы. Альянс сил Света, скромно названный Империей, представлял собой федерацию, состоящую из людей, дварфов, лесных эльфов, гномов и прочей благочинной мифологической живности вроде фениксов или дриад, и его представители свято верили в закон, порядок, добро, справедливость и другие светлые идеалы.

Кто во что верит – за то и сражается. Веками Империя вела непримиримую войну с Тварями (Beasts Horde) без рода и племени в виде гоблинов, орков, троллей, огров, чело-ко-ящеров и мелких демонов. И так бы продолжалось еще очень и очень долго, но в один не совсем прекрасный день карты обеих враждующих сторон были спутаны. На поле брани появилась третья сила – Падшие (The Fallen), среди которых были темные эльфы, нежить, еще более ужасные демоны и разумные насеко-

зубов, щупалец – нужное подчеркнуть) других... Но сила Падших оказалась настолько великой, что и Орда, и Империя начали проигрывать одну битву за другой. Постепенно в головах особенно здравомыслящих и прогрессивных представителей обеих рас стали появляться идеи об объединении усилий в борьбе с Павшими. Понятное дело, что противники такого объединения, не привыкшие сидеть сложа руки, тут же принялись строить козни, дабы всячески помешать этому.

а второго. В чем они честно и признаются.

Прежде всего, войска всех трех сторон имеют схожий набор юнитов и построек с приблизительно одинаковыми характеристиками. Все войска на манер C&C могут накапливать опыт и расти в уровнях. Воины Империи и Орды делают это в индивидуальном порядке, а вот Падшие сваливают весь полученный в боях опыт в один большой тазик под названием soul pool, и после получения определенного количества опыта все воины,

craft II. Во-первых, герои смертны, и возможность воскрешения геройскихtrupов не предусмотрена, хотя священники обладают поистине читерским заклинанием воскрешения. Так что лучший способ провалить миссию – это угробить героя в первом же серьезном сражении. Во-вторых, в отличие от обычных юнитов, герои не набирают опыт. Во всяком случае, именно так обстоят дела в демо-версии игры, которая очень и очень функционально ограничена. Инвентаря у героев



подобные твари типа драйдеров Андердака или жуков из Starship Troopers. Падшие были всегда, но они обитали в таких местах, где не ступала нога смертного, держались особняком и не совали свои носы в дела других, если, конечно, эти другие сами не лезли на рожон. Но сейчас что-то (или кто-то) смогло объединить их и отправить в бой. В итоге огонь войны разгорелся еще сильнее. И среди представителей каждой из сторон нашлись свои герои и злодеи, решившие, что именно они смогут вырвать победу из рук (лап,

Да, сюжетец еще тот – без пяти минут Warcraft III. Хотя все может быть. Действительно, рамки жанра фэнтези стали довольно тесными – если, к примеру, попытаться отойти от стандартного толкиеновского противостояния зеленых и пупырчатых орков и мягких и пушистых людешек, то это будет самый верный и короткий путь к созданию очередного клона Warcraft III.

Что и как

На самом деле даже если Blackhole Games делает клон, то это клон не третьего «Вара»,

независимо от того, кто сколько убил врагов, одновременно получают новый уровень. Нечто подобное было в Red Alert, так что серия C&C упомянута совсем неслучайно.

Войска поддаются модернизации, причем список апгрейдов вполне стандартен: улучшение оружия и брони, скорости передвижения и атаки, увеличение радиуса обзора, новые заклинания и так далее.

Помимо простых воинов, будут в игре и герои. И вот тут то как раз и проявляется схожесть Armies of Exigo с War-

тоже нет, однако это не мешает им собирать хорошо охраняемые клады в виде ресурсов и предположительно некоторых других бонусов.

Строим и роим

В Armies of Exigo присутствует четыре вида ресурсов: древесина (дерева в лесу), золото и драгоценные камни, которые добываются в соответствующих шахтах, и, наконец, продовольствие, определяющее поголовье армии и обслуживающего персонала. Лимит продовольствия установлен на отметке 200,



так что многотысячных армий мы, к счастью, не увидим. Золото и дерево рано или поздно заканчиваются, а вот добыча драгоценных камней продолжается, но уже с меньшей эффективностью, даже после того, как шахта выработала весь свой ресурс.



Строительство проходит довольно быстро, и что самое главное – везде указывается время, необходимое для создания того или иного строения.

Также в игре будет немало нейтральных построек, захват которых сулит игроку большую выгоду. Так, в демке можно захватить башню мага, при



Защищать базу лучше всего при помощи войск и минимального количества защитных сооружений, потому что противник может запросто появиться из-под земли.

7 метров под землей

Главное нововведение в Armies of Exigo – борьба

и прочими неприятными сюрпризами (привет тебе, о великий HoMM III!). Строить здания можно не только на поверхности, но и в подземельях. Оба уровня соединены целой кучей пещер и проходов, но чтобы как следует досадить противнику, можно обойтись и без них. Можно,



Рабочие немного бестолковые – видать, скриптовые извилины еще немного прямые. В одних случаях новые работники сразу же бегут помогать строить здания, рубить лес или таскать золото, а бывает, что просто стоят и репу чешут.

помощи которой на врагов насылаются молнии, причем без всякого грома.

Понятное дело, что и здания могут быть улучшены. В частности, стоит отметить весьма полезный апгрейд для казарм, позволяющий тренировать двух солдат одновременно.

одновременно на двух уровнях: наземном и подземном. С поверхностью все ясно – горы и леса, реки и долины. Светло, красиво, нейтральные монстрики бегают. А под поверхностью расположены темные мрачные подземелья, битком набитые злобными чудищами

например, подогнать под вражескую базу толпу магов и сотворить заклинание, вызывающее ядовитый туман, который просочится на поверхность и попортит здоровье и благополучие всех, кто в этот момент находится на поверхности. В арсенале пад-





ших имеется хитрый трюк, позволяющий их магам открывать портал на поверхность. Через этот портал войска смогут телепортироваться прямо на вражескую базу. Впрочем, можно и наоборот – занять позицию над базой противника и при помощи соответствующего заклинания устроить землетрясение. Разработчики также тихо заикались о возможности пробивать дыры на поверхность, но из-за отсутствия подобных фишек в демке в это верится с б-а-а-альшим трудом.

Мульти-пульти

В многопользовательских игрищах по сети, модему или через интернет смогут участвовать до 12 человек одновременно. Поле битвы станут около 40 мультиплеерных карт, а также все те карты, которые наклепают игроки при помощи встроенного редактора.

Режимы многопользовательской игры перечислять нет смысла – все их и так знают. Разработчики на всю катушку расхваливают свое «персональное» изобрете-

экране больше всего похоже на Spellforce напололам с Warcraft II. Пейзажи стандартны – леса, луга, горы, пустыни, подземелья, есть городские ландшафты. Вода в меру прозрачна, погодные эффекты тоже смотрятся довольно неплохо, а туман еще и сильно ухудшает видимость. Свет, тени, эффекты от заклинаний выглядят просто бесподобно.

Поскольку движок игры поддерживает масштабирование в очень небольших пределах, то ролики, скорее

и четкая, а фоновая музыка ласкает слух.

Ждем-с?..

Демо-версия хоть и не демонстрирует всех «примочек», обещанных разработчиками, но четко и ясно дает понять, что Armies of Exigo – все-таки классическая стратегия в реальном времени, а таких игр с каждым годом выпускают все меньше и меньше. А если команда новичков под названием Blackhole Games сможет выполнить хотя бы половину своих обещаний, то у Armies



12 на 3

Однопользовательская часть игры состоит из 36 сюжетных миссий, поделенных на 3 кампании. О том, что сюжет линейен от начала и до самого конца, я думаю, можно особенно не распространяться. Однако благодаря немалому числу второстепенных заданий такая линейность станет почти незаметной. Задания по большей части вполне стандартны: разгром противника, бег с препятствиями по контрольным точкам и, конечно же, всенародно любимая забава в стиле «продержаться в живых столько-то минут». Все перечисленное имело место быть не в одном десятке, а то и в сотне RTS, но все же надеемся, что в Armies of Exigo появится хоть что-то новое и интересное.

ние – режим King of the Hill, то бишь «Король горы». Нечто подобное народные умельцы пытались сотворить в C&C, War- и Starcraft, а также ряде других игр. В случае с Armies of Exigo можно предположить, что один игрок будет контролировать поверхность, а задача остальных – выбраться из подземелья и задать ему жару.

Что видно? Как слышно?

В плане графики Armies of Exigo весьма прилична. Картинка на

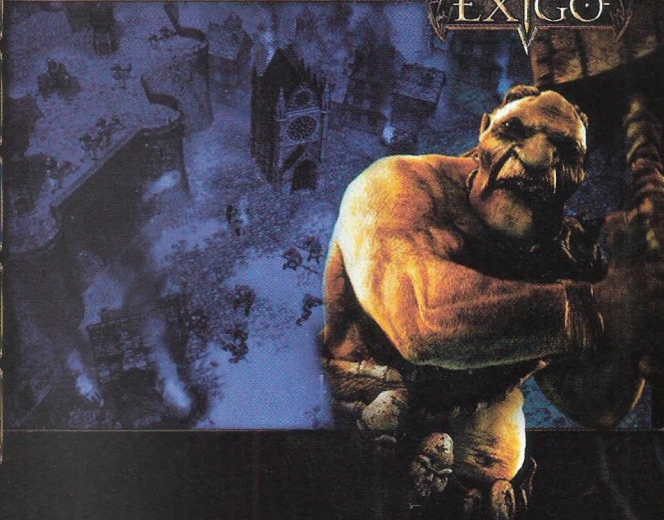
всего, будут в виде видеофрагментов, а не заскриптованных сценок, которые давно уже всем надоели, особенно в стратегиях.

Звук в игре ничем особенным не выделяется, звук как звук. Речь персонажей и воинов – внятная

of Exigo есть все шансы ненадолго отвлечь игроков от более именитых игр. Короче, поживем – увидим.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

ARMIES
of
EXIGO



ХРОДНУЕКИЕ БОРЬБЫ С АЦТОЕМ: ЗАКОПАЕМ ТОПОР ВОЙНЫ!

Ну что, господа экзекуторы, терминаторы, декапитаторы и прочие трешеры, пора подвести итоги первой половины года, проведенной исключительно за изничтожением этого отродья рода компьютерного – ацтоя.

Мы не зря начали движение против ацтоя. Судя по тому, как вся страна встала на нашу сторону, подсказывая новые методы уничтожения ацтоя, помогая нам во всех начинаниях и присылая свои письма с описаниями, рецептами и историями в картинках, посвященные все той же теме, мы начали уничтожать ацтоя не то чтобы поздно, а чуть позже, чем стоило бы. Да, накопело, что и говорить. Каждый из наших читателей наверняка хоть раз задумывался о том, как бы хорошо раздолбить нечитающий компакт или, что еще хуже, читающий компакт, за который заплачены деньги, кровью и потом высюсюканные у родителей, но на котором вместо обещанного продавцом хитейшего хита находится... Да, именно он, неродимый! И вот пришли мы и принесли с собой Истину: «Ацтой должен быть уничтожен!».

И вы встали на путь наш, всячески способствуя нам и указывая гнилые и верные варианты.

Поток писем с переездом нашей редакции на более козырное место в Киеве стал слегка менее полноводным – видать, много писем застряло между двумя почтовыми отделениями... Ладно, хватит о грустном, давайте о веселом. Немерено писем прислали нам наши фанаты-уничтожители ацтоя! Трудно было выбрать победителей первого полугодия борьбы с ацтоем, но мы решили... подумать еще немного и объявить о победителях в следующем номере. А на этот раз познакомимся с претендентами на неацтойные игры от журнала «Шпиль!».

Для начала вспомним о том, что нам предлагали делать с ацтоем наиболее часто.

Во-первых, в каждом

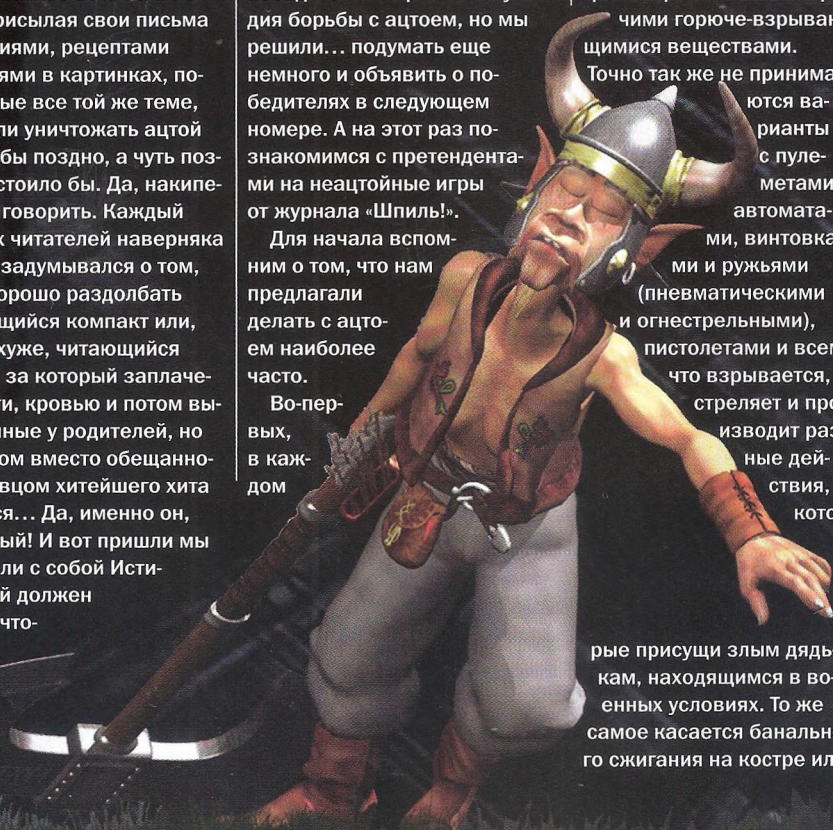
втором письме (если не чаще) встречалось предложение взорвать или расстрелять ацтой. Не, пацаны и девчонки, мы – почти пацифисты (не подумайте плохого! Мы просто за мир и против войны). Так что, пожалуйста, не предлагайте нам каких-то манипуляций с петардами, фейерверками, динамитом, бензином, магнитом, нитроглицерином, тринитротолуолом (хм... повтор), загидритопердонитом, трепоперокакалием и прочими горяче-взрывающимися веществами.

Точно так же не принимаются варианты с пулеметами, автоматами, винтовками и ружьями (пневматическими и огнестрельными), пистолетами и всем, что взрывается, стреляет и производит разные действия, кото-

разламывания руками, ногами, подручными средствами.

Примером правильного поведения может быть метод **Олега Стреляя** из Киева – он зажал компакт с ацтоем не просто на костре, а предварительно положив ацтоя на противень. Получилось такое себе барбекю.

А Роман Лысенко, явно не без помощи потусторонних сил



рые присущи злым дядькам, находящимся в военных условиях. То же самое касается банального сжигания на костре или

3032 СПОСОБА БОРЬБЫ С АЦТОЕМ!

Способ № 573

(СОЛНЕЧНЫЙ УДАР)

«ШПИЛЬ» ПОБЕЖДАЕТ АЦТОЯ

Шаг 1. ВЫЯВЛЕН АЦТОЙНЫЙ АНЖ.



Шаг 2. КРАСНЫМ АЦТОЙ ЧЁРНОЙ КРАСКОЙ.



Шаг 3. ЛОЖИМ НА СОЛНЦЕ И ЧЕРЕЗ НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ...



Шаг 4. ... АЦТОЙ ПОЛУЧИЛ СОЛНЕЧНЫЙ УДАР.



3032 СПОСОБА БОРЬБЫ С АЦТОЕМ!

Способ № 571

(ЭКЗЕКУЦИЯ)

«ШПИЛЬ» ПОБЕЖДАЕТ АЦТОЯ

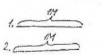
Шаг 1. ВЫЯВЛЕН ОДИН ИЗ НАПРАВЛЕНИЙ АЦТОЯ.



Шаг 2. НАХОДИМ ДВА ВЕРБА В ОДНОМ МЕСТЕ АЖ ОН РАДУЕТ.



Шаг 3. БЕЖИМ ДВА ВЕРБАКИ ПО ОДНОМУ МЕТРУ КАЖДОМУ.



Шаг 4. ПОДБИРАЕМ ОДИН КИНОК ВЕРБАКИ К ДЕРЕВУ А АЦТОЙ К ОБЪЕКТУ В ЦЕНТРЕ ДЕРЕВА. ТЕМЕ ДЕЛАЕМ С ДРУГОЙ ВЕРБАКИ.

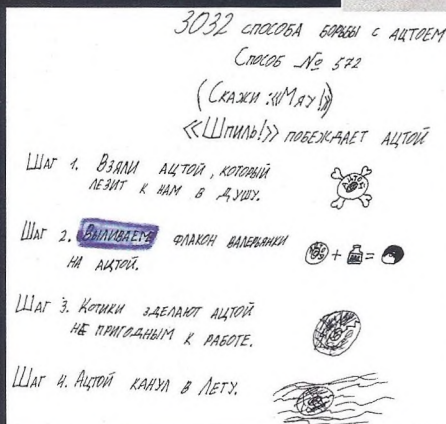
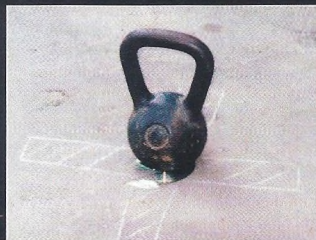


Шаг 5. ВСТАВЛЯЕМ В ОТВЕРСТИЕ ГИПС (ПАЛКУ И ДРУГИЕ ПОМОЩНО ПАЛКИ).



Шаг 6. АЦТОЙ ПОБЕЖДЕН.





История с танком довольно сильно притянута за дуло. Столкнуть с места такую громаду очень сложно. А предложение г-на Бухтиярова отправить танк на войну – это не дело. Повторяем: оружие лучше не использовать! И посему танк лучше послать не на войну, а на фиг.

(письмо написано одним почерком, а адрес редакции – совсем другим), налбал аж три листа с подробными инструкциями, что и как делать с ацтоем.

В городе Хмельницком тоже живут адепты великого дела по изничтожению гнусного ацтоя. Вот, например, Кирилл Бухтияров прислал аж три фотопопеи, где показана его история борьбы с мерзкими дисками.

Первый способ нам, в общем-то, понравился тем, что он надежный: главное – попасть гирей. С такого расстояния это непросто. Но если иметь пособников и, желательно, несколько (десятков) гирей, то в конце концов точно куда-нибудь да попадешь.



Мы за войну только в игрушках.

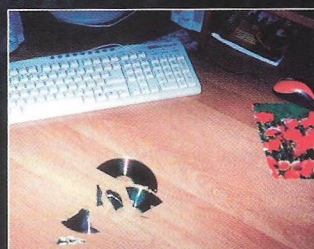


Но вот третий способ – ацки извращенный и нам он понравился крайне! Крайнее некуда. Диск с ацтоем закладывается в тостер модели «Сейм-1».



Тостер, в свою очередь, закладывается в микроволновку модели Lexus. Микроволновка засовывается в духовку модели 1457-02. После этого включаем тостер на 5 минут, микроволновку на 200 градусов и тоже на 5 минут, а духовку – на 400 градусов. Это, конечно, практически невыполнимо – шнур от тостера будет придерживать дверцу микроволновки, и она не включится. Но ход мыслей верный. Так его, так! Ацтой стопудово побежден.

В Ирпене дела также обстоят неплохо. Aki Ross и Demos прислали нам свой эпос на тему: «Как я провел лето и чем



питался, пока комп был в ремонте». Бешеный Demos зверски разгрыз ацтойный диск и отправил его останки на помойку. Молоток! Знает, как нужно поступать с дисками. Но Министерство здравоохранения строго не рекомендует делать такого дома. И не забудьте потом пожевать «Орбит».

Еще нужно вспомнить популярный метод, в котором присутствует «венгерка». По рассказам очевидцев, «венгерка» – это не жительница Венгрии, это пила такая. Мощная и с электроприводом. Рассказывая нам о том, как бы они

поступили с ацтоем, наши читатели постоянно вспоминают об этой пиле. Явно это какой-то культ фетишистов-венгеристов, представители которого ночью пробираются на лесопилки, или где там используют пресловутые венгерки, и в экстазе ожидают начала рабочего дня, когда мускулистые лесопильщики включают свои агрегаты и начнут пилить дрова. Ну, в общем, пилить то, что обычно пилят этими самыми венгерками.

[Скрытое сообщение жителям Венгрии: «Ничего личного!»]

Павел Сергеев из Полтавы придумал ацки странный, но весьма и весьма прикольный способ уничтожения ацтоя, похожий, pardon за наш французский, на западно какое-то. Мы находим частный дом, возле ворот которого припаркована машина. На этой машине должна мигать лампочка, свидетельствующая о том, что включена сигнализация. Так вот, подходим к калитке и крепко привязываем ацтой через дырочку к створкам калитки. После этого берем манекен (!), одетый в мужскую одежду (!). (От себя добавим: хорошо бы взять черного манекена и нарядить его в яркую одежду, например, желтого цвета). Ставим манекен возле машины, после чего трясем ее или бьем по колесам, чтобы сработала сигнализация, а сами убегаем. И представьте себе реакцию хозяина, который выбежит во двор и увидит мордоворот, пытающегося угнать его машину? Павел считает, что хозяин ломанется на рев сирены и, естественно, дернет за калитку, разорвав ацтой. Но нам представляется еще пара вариантов. Например, хозяин выбегает с ружьем и простреливает башку манекену. В таком случае испорчен будет манекен (не считая наших штанов). Или еще: хозяин спускает на «грабителя» своего штатного барбоса – московскую сторожевую. Барбос переступает через калитку, видит, что у машины стоит манекен, а по улице драпаем мы. Так что будет испорчен не ацтой и даже не манекен, а мы.

Да, а есть еще и рабочий вариант, на который наталкивает

гонка производителей CD-приводов за скоростью. Наши читатели предлагают поцарапать диск и попытаться прочесть его на 52-скоростном приводе «левого» производителя до тех пор, пока не раздается глухой или звонкий «бум!». От себя посоветуем

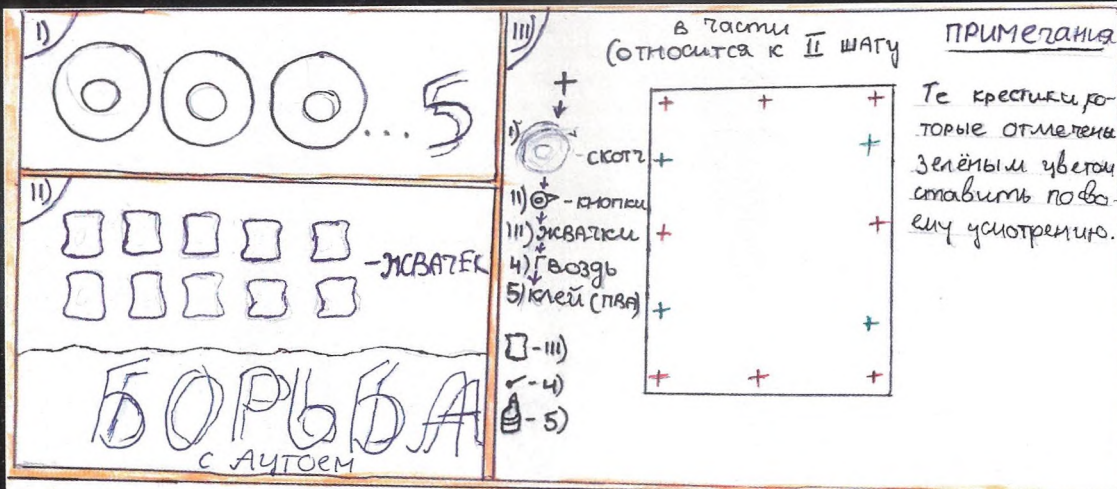
такой фокус проворачивать с приводами компаний Bana-soanic, Sonniy, Teack, Assuuss, Sumsamg – самый верный способ. Подделок под LG и других мощных производителей мы не наблюдали.

Еще один автор предлагал прицепить диск с ацтоем

к куску сала и закинуть его в Днепр, после чего насладиться зрелищем, как хищники будут разрывать ацтой на куски. Один вопрос: откуда в Днепре хищники? Представьте себе: медведи и тигры, пересекая волны, сражаются посреди Днепра за кусок сала...

Картина, достойная Сальвадора Дали. Хотя нечто подобное мы видели у Пикассо. Только называлось оно как-то по-другому.

Идейный физический под-
ход реализовал **Mr_Death**
из закарпатского города Бере-
гово. Тема такая: ацтой укла-



дываем в миску, заливаем водой, кладем в холодильник и ждем, пока вода превратится в лед. После этого скидываем получившуюся глыбу с дома на асфальт. Лед расколется вместе с асфальтом. Красиво! И даже руки не запачкаем.

И еще пара писем. Киевлянин **Александр Бараш** прислал такие прикольные картинки о том, как правильно сверлить в актоиных дисках дыры, что мы не смогли их не опубликовать. Главное – не метод (он довольно простой, но эффективный: сверлится по 5 дисков за раз), а оформление!

А под конец мы
приготовили полный
капец! Вот письмо
ацкого геймера, име-
ни которого мы не
скажем (мало ли).

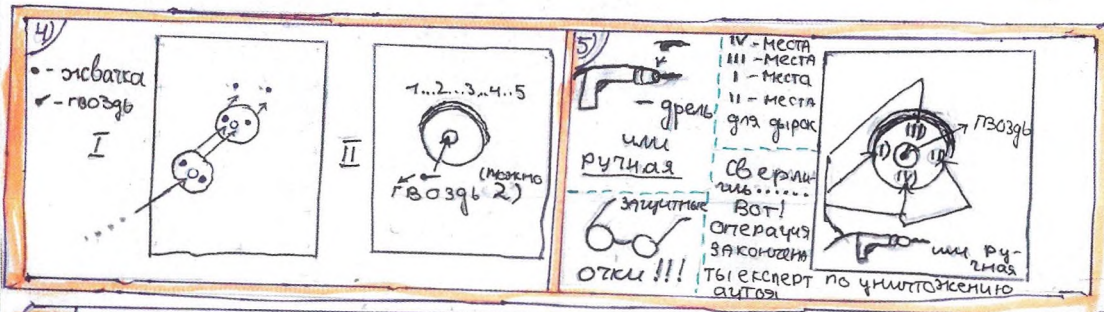
«Редакции Шпиль.
Приветствует вас
Кровожадный Wario.
Я имею способ борь-
бы с ацтоем.

Чтобы уничтожить атстой, потребуются старая но действующая стиральная машинка. В машинку засыпаем: битае стекло, шебьонки, писка гваздей, а тагже лжем аттой. И врубаем на всю мощьность, и так минутки три. Аттой уничтожен».

Красиво.

**А мы с вами
прощаемся до сле-
дующих этапов на
пути к покорению
ацтоя в глобальных
масштабах.**

ШАГ I II) Взять от 1-5 единиц АУТОЯ; III) Прикрепить к стенке лист картона. АУТОЯ
II) Взять 10 жвазек (желательно Stenotaphrum);

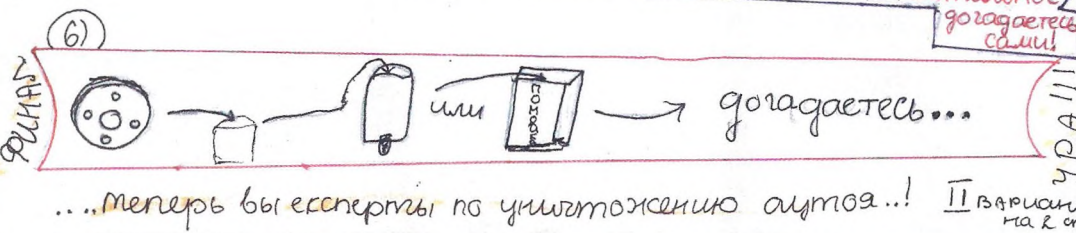


ШАГ II 1) Взять либо скотч, либо кнопки, либо жвабки, либо возды, либо 2) На крестик установить эти предметы/клей (ПВА), 3) Прилепить 2 жвабки к листу.

Шаг III
1) К двум жвакам прилепить единицу автоа. 1) К единице автоа прилепить еще 2 жваки. 11) К 2 жвакам прилепить еще одну единицу и т.д. 4) Взять гвоздь (не маленький) и вбить в отверстие в дуге.

IV) Взять электрическую (можно и ручную) дрель. Желательно электрическую. II) обязательно взять защитные очки! (если не возьмете то пеняйте на себя) III) оденьте очки, возьмите дрель и просверлите в 4 места (см. рис 5)

ШАГ V сверлим..... ф-ух! Операция закончена! II) Теперь причёмтаем удаленно аутоты... III) Берём кулёчек, снимаем аутоты, кладем в кулёчек несем на мусорник или в урну... Главное закончено. Остальное



ДЛЯ ТВОЇХ МОБІЛ



Фішка
www.fishka.com.ua

19010978



Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650
Siemens: C55, C60, M55, MC60, MT50, S55, SL45i, SL55
Samsung: E700, X100, X600
Sony Ericsson: T610

Прекрасна принцеса заблукала в лабіринті ходів єгипетської піраміди. Допоможи принцесі вийти з піраміди, не відчувши подиху смерті, що виходить від заблязованих монстрів

19013678



Nokia: 3100, 3200, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650
Samsung: C100, E700, P400, S300M, X100, X600
Siemens: C60, MC60, SL55
Sony Ericsson: P800

Стріляй кольоровими ядрами з гармати. Збери як мінімум три ядра одного кольору. Чим більше кульок встигнеш збити, тим більше очків отримаєш

19013778



Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650
Samsung: C100, X100
Siemens: C55, S55
Sony Ericsson: P800

Стань рятівником астронавтів з астероїдів! Але будь уважним з метеоритами, мілкими астероїдами, невідомими бомбами та іншими перешкодами

19014478



Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650
Samsung: C100, E700, X100, X600
Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55

Мета гри - побити рекорд. Очки збільшуються, коли ти складаєш в горизонтальну, вертикальну чи діагональну лінію п'ять або більше однакових кульок

19014278



Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7250i, 7650
Samsung: C100, E700, X100, X400, X450, X600
LG: C1100
Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55
Sony Ericsson: T610

Терористи окупували тропічний острів і побудували на ньому таємний центр для створення термоядерної зброї. Твоя задача - зачистити узбережжя острова перед прибуттям основних сил

19014778



Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i

Реалістичний симулятор гонок ралі. Промчись по трасі настільки швидко, наскільки зможеш, але якщо з'їдеш з дороги, швидкість впаде

19012178



Nokia: 3200, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650
Samsung: C100, P400, S300M, X100, X400
LG: C1100, G1600
Sony Ericsson: P800

Блек-джек - найпоширеніша гра, що захоплює. В цю гру грають в усьому світі в усіх казино. Зміст гри - набрати 21 очко або близьку до цього суму

19014578



Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage

На місячну базу напали інопланетні монстри! Хороброму астронавтові доручено завдання проникнути на захоплену базу і знищити ворога, використовуючи останні досягнення військової інженерної думки.

МЕЛОДІЇ

ТОП the BEST

9034678	Suga suga	Baby Bash
9023378	Hit my heart	Benny Benassi
9021878	Me, myself and I	Beyonce
9000678	Maybe	Brainstorm
9029078	Something special	De Phazz
9020978	Shok	In Grid
9021778	Triplex	Бригада
9006678	Жениха хотела	В. Сердючка & Глюкоза
9022978	Ой ой	Глюкоза

ЗАРУБІЖНІ ХІТИ

9030578	In da club	50 Cent
9016878	Dream on	Aerosmith
9031978	One day in your life	Anastacia
9033478	Be with you	Atomic Kitten
9022478	Turn me up	Benny Benassi
9034478	One love	Blue
9029878	Overprotected	Britney Spears
9029478	Turn to you	Christina Aguilera
9030478	Jumpin, jumpin	Destiny's Child
9028778	Hotel California	Eagles
9034578	Love to see you cry	Enrique Iglesias
9001878	Going under	Evanescence
9001978	Stupid girl	Garbage
9028978	Tu es foutu	In Grid
9029778	Superstar	Jamela
9021978	Baby I love you	Jennifer Lopez
9034378	Me against the music	Madonna & Britney Spears
9028378	The magic key	One-T & Cool-T
9028478	Mundian to bach ke	Panjabi MC
9028078	Jaleo	Ricky Martin
9022278	Poem to a horse	Shakira
9030078	Brand new day	Sting
9020078	Too lost in you	Sugababes
9022178	First day of my life	The Rasmus

РОСІЙСЬКІ ХІТИ

9020778	Non stop	Reflex
9022878	Девушка по городу шла	Вячеслав Бутусов
9031278	Nostra	Глюкоза
9035078	Все решено	Гости из будущего
9030678	Небо	Дискотека Авария
9035178	Небомореоблака	Земфира
9033678	Believe me	Юля Савичева

УКРАЇНСЬКІ ХІТИ

9027478	Тільки ноччю	Green Grey
9023178	Відрода	ВВ
9020878	Біологія	Віа Гра
9008778	Для тебе	Океан Ельзи
9032678	Я тебе люблю	Руслана
9023278	Спи собі сама	Скрябін
9026978	Вода	ТНМК

Кольорові зображення

ТОП



Різні



ЛОГОТИПИ NOKIA



ЛІСТІВКИ NOKIA, SAMSUNG



ЛОГОТИПИ SIEMENS 101x29



ЛОГОТИПИ SIEMENS 101x46



ЛОГОТИПИ ALCATEL, PANASONIC, SONY ERICSSON, MOTOROLA, LG



• Для отримання звичайної мелодії виліпи в текст SMS-повідомлення: Хууууууу, де Х=2 для телефонів Nokia, Samsung;
Х=3 для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic;
Х=4 для телефонів Siemens, а уууууууу - код мелодії і виліп SMS-повідомлення на номер 10639 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, на номер 10659 якщо ти абонент Kyivstar GSM, Ace&Base, на номер 038 якщо ти абонент Golden Telecom
• Для замовлення поштових мелодій виліпи в текст SMS-повідомлення: Хууууууууу, де уууууууу - код мелодії і виліп на номер 10659 для абонентів UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, на номер 138 для абонентів Golden Telecom

• Для отримання логотипу або листівки виліп SMS-повідомлення з кодом логотипу або листівки на номер 10639 - якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, на номер 10659 - якщо ти абонент Kyivstar GSM, Ace&Base, на номер 038 якщо ти абонент Golden Telecom. Логотипи Siemens Golden Telecom не підтримують
• Для замовлення кольорового зображення виліп SMS-повідомлення з кодом зображення на номер 10659 для абонентів UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, на номер 138 для абонентів Golden Telecom
• Для замовлення java-гри виліп SMS-повідомлення з кодом гри на номер 10899 для абонентів UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base. Абонентам ДЖИНС java-гри для телефонів Samsung C100 та Siemens недоступні
Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери 10639 - 3 грн. з ПДВ, 10659 - 5 грн. з ПДВ, 10899 - 9 грн. з ПДВ, 038 - 0,55 USD з ПДВ, 138 - 0,95 USD з ПДВ. Отримання - безкоштовно



Контент-провайдер - ТОВ "Поінт Ком".
Повний перелік мелодій, логотипів, листівок, java-гр та інших розважальних сервісів та послуг - www.fishka.com.ua
Технічна підтримка (044) 249 1403 (10.00 - 17.00)
©Copyright 2004 by Point Com. Ltd

Название: «В тылу врага»
Разработчик: Best Way
Издатель: 1C
Жанр игры: тактика/стелс/экшн
Официальный сайт: games.1c.ru/outfront/

ОЦЕНКА:
Графика: 11
Геймплей: 12
Управление: 10
Звук: 8
 9



Интро

(можно не читать)

Выход еще одной игры Made in Ukraine – это всегда праздник. Когда маленький, когда большой, но обязательно праздник. На этот раз его нам устроила донецкая команда Best Way. И причем праздник полномасштабный – их тактическая стратегия с элементами экшна «В тылу врага» («ВТВ») задолго до выхода обзавелась весьма внушительной армией поклонников. И, забегая далеко вперед, хочется сказать, что игра удалась на славу, хотя не обошлось без традиционной ложки дегтя.



Картины маслом

Графика в игре – это отдельная песня со множеством куплетов. Все красиво, прорисовано очень детально и толково. Вид взорванной бронемашины или танка завораживает, впечатляет и пехота, которая суетится на поле боя: приседает, достает пулеметы, мечет во врага гранаты. В об-

щем, анимация – тоже просто шик и блеск, хотя картинка, на мой взгляд, довольно мелковата, но недостатком это считать никак нельзя: если бы картинка была более крупной, охватить все поле боя полностью было бы невозможно.

Правда, имеются и небольшие изъяны – бывает, что по непонятным причинам движе-

ния действующих лиц в игре заклиниваются (особенно часто этим грешат коровы и цыплята), что, в принципе, не влияет на геймплей, но все же...

Камера в игре очень удобная. Изначальный ракурс вполне приемлем, а степень приближения можно в небольших пределах регулировать колесиком. Вращение камеры происходит при зажатой третьей кнопке мыши (при условии, что таковая на ней имеется), но в этом случае на время игры придется отказаться от использования навороченных драйверов или другого продвинутого «мышинного» софта, и даже традиционных Mouse Mate или A4 Mouse.



Просторы некогда великого и могучего СССР в исполнении дизайнеров Best Way как будто сошли с полотен художников-патриотов. Тихие украинские села, хатки-мазанки под соломенными крышами, утопающие в буйной весенней зелени и безупречной белизне отцветающих садов. На стене сельсовета висят плакаты, славящие партию, ее курс на светлое будущее, и, естественно, вождя этой самой партии. Не спеша несет куда-то вдаль свои чистые воды река, покачивается и тихонько шуршит приозерный камыш. Рай на земле, да и только. Но не сейчас, когда идет мировая война.

Поля вскопаны саперами и перепачканы воронками от бомб и снарядов, из кустов на лесной опушке торчит ствол вражеского орудия, повсюду слышна чужая речь и снуют патрули, а в тенечке под вишнями притаился тяжеловесный «Тигр» с черными крестами на боках.

Неукраинские пейзажи тоже очень и очень колоритны, но все же наши хутора и полустанки как-то милее сердцу отечественного геймера.

Техника и оружие в игре работают ничуть не хуже, чем все остальное, то есть на очень высоком уровне. В детстве фильмы про войну смотрели все и почти без исключения, так что большинство советской или немецкой техники узнаваемо с первого взгляда. В игре, по моему мнению, есть немного не здоровый уклон в сторону использования именно трофейной немецкой техники, на которой придется кататься на протя-



жении почти всей игры. А ведь так хочется погонять на Т-34 или ИС-2, пострелять из «Катюши»... Хотя для этих целей как раз и предназначен мультиплеер, да и разработчики модов тоже имеют все шансы исправить этот недочет.

Кино, да и только

К прекрасной графике весьма удачно прикручена и кинематографическая физика с претензиями на звание реалистичной. Теоретически можно взорвать, разрушить или уничтожить любой объект в игре, даже затупившего цыпленка.

В качестве наглядной демонстрации возможностей движка как нельзя лучше подходит вот такая вот реальная боевая ситуация.

Село. Двор. Во дворе стоит бронетранспортер, а возле него – бочка с бензином (емкость бочки – 50 литров). По улице

патруль в количестве двух фрицев. Задача проста – с минимальными затратами грохнуть максимальное число немецко-фашистских захватчиков. Решение: как только патруль подходит к броневнику, одним метким выстрелом из винтовки подрываем бочку с бензином. Бронетранспортер, красиво кувыркаясь, взлетает на воздух, а горящие обломки накрывают патруль. Огненные брызги попадают на деревья и соломенные крыши близлежащих домов. Начинается пожар. И в этот момент детонирует граната, которую держал в руках один из фрицев. Спустя десять минут треть села смело может петь песню «Враги сожгли родную хату»...

Впрочем, есть в игре паратройка заборов и других объектов, не поддающихся на подобные провокации. Хочется верить, что это замаскированные попытки направить действия игрока в определен-

ное русло, а совсем не дырка в игре, про которую разработчики просто забыли.

Для уничтожения орудий, танков и прочей техники предусмотрено два вида снарядов – бронебойные и фугасные. Первые наиболее эффективны для тяжело бронированной техники, а вторые как нельзя лучше подходят для разрушения зданий и легко бронированной техники. Тем не менее, стреляя фугасными снарядами, к примеру, по тяжелому танку, также можно добиться неплохих результатов – повредить гусеницу или пробить бензобак, а в идеале – перевернуть танк. Впрочем, сделать это можно и при помощи удачно заложенной мины, которые, кстати, встречаются в игре довольно редко. Иногда происходят мелкие казусы, больше всего напоминающие «охотничьи рассказы» Остапа Вишни – наш боец метнул в танк коктейль Молотова, а у танка отвалилась гусеница©.

Интерфейс и бразды правления

Управление в игре вполне удобное и хорошо продуманное, а с обновлением игры до версии 1.12.2 появилась возможность изменения раскладки управляющих клавиш.

Единственное, к чему можно заслуженно придраться – это слабая информативность интерфейса. У оружия и гранат отсутствуют все технико-тактические характеристики, кроме одной – емкости магазина (или количества зарядов). Ни дальности, ни пробивной силы. Так что при





выборе оружия для уничтожения того или иного юнита врага нужно полагаться только на эрудицию, а чаще – просто на случай, ведь по внешнему виду оружия совершенно неясно, как и чем наша винтовка Мосина лучше, например, своего германского собрата маузера, намного ли пистолет ТТ лучше нагана и так далее. Да, это все мелочи, но на войне даже самый мелкий просчет может привести к большой трагедии. Гранаты вообще лишены каких-либо характеристик, так что все знания приходится получать опытным путем проб и неизбежных ошибок. А дополнительную информацию об оружии приходится черпать из документации к Silent Storm, разнообразных справочников и энциклопедий, а также из других игр, где приведены более подробные сведения по данному вопросу.

Подобным образом обстоит дело и с военной техникой, в особенности с ее ремонтом. Поврежденные части отмечены на макете красным цветом, а полностью уничтоженные и не поддающиеся ремонту – серым, и они не всегда заметны в пылу сражения. Какого, спрашивается, с боем прорываться к автомобилю в надежде смыться от преследования, чтобы, усевшись в машину, с ужасом обнаружить, что одно из колес напрочь отвалилось после взрыва стоящего рядом грузовика? Для бронетехники критически важен другой вопрос – сколько еще попаданий способна выдержать поврежденная «красная» деталь, перед тем как

полностью выйдет из строя. Ремонтировать технику тоже непросто – нужно выгнать наружу одного из членов экипажа, вынуть ремкомплект, произвести ремонт, после чего положить инструменты на место, а солдата загнать в кабину. Все вышеперечисленные действия нужно продвигать и в случае пополнения боекомплекта. Столь популярный сейчас D&D (Drag&Drop, а не то, что вы только что подумали) был бы намного уместней, особенно с учетом всех проведенных разработчиками упрощений, призванных сделать геймплей более динамичным.

А еще не помешал бы угол обзора на манер тех же Comandos, а то играя на самом высоком уровне сложности складывается такое впечатление, что у врагов имеется как минимум еще одна дополнительная пара глаз на затылке.

В левом нижнем углу красуется флаг, неоправданно за-



крывая небольшой кусок экрана. Перемещение по игровой локации при помощи мини-карты происходит слегка непривычно – при нажатой правой кнопке мыши. Да и сама мини-карта так и норовит скрыться с глаз долой.

В целом, все перечисленные «шероховатости» лишь незначительно влияют на игровой процесс, главное – привыкнуть к ним. Как говорил классик военной науки: «Тяжело в учении – легко в бою!». К слову, обучающие миссии могли бы быть поинформативнее, да и более детальное руководство пользователя тоже не помешало бы...

Управление игровое, 2 шт.

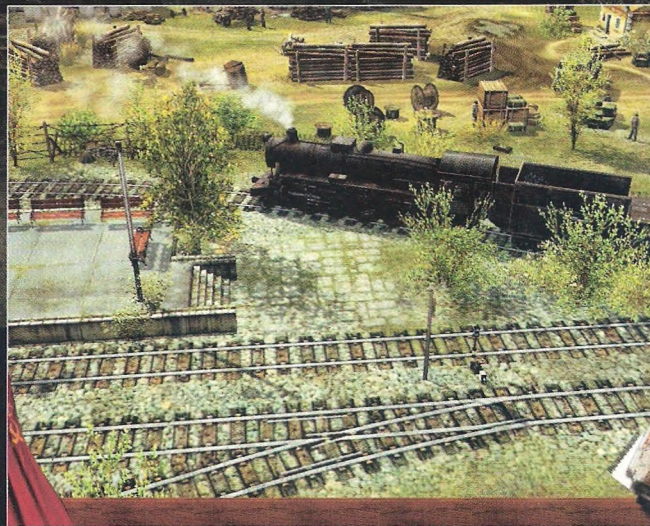
В игре есть два принципиально разных типа управления: все юниты могут пребывать под прямым или под тактическим (непрямым)

контролем игрока. В первом случае все бремя ответственности за содеянное на поле боя лежит исключительно на плечах геймера. При прямом контроле можно достичь максимальной эффективности во всем, будь то маскировка, стрельба или вождение техники. Во втором случае управление напоминает таковое в большинстве стратегий. Только в «ВТВ» еще нужно задать тип поведения юнита, после чего воин, управляемый AI, потихоньку начнет выполнять полученные приказы и пытаться действовать согласно сложившейся обстановке.

Скриптовые извилины

Искусственный интеллект врагов впечатляет. Местами... По сравнению с демо-версией игры пехота научилась отлично пользоваться гранатами. Накидываясь на танк, рота солдат разносит его в пух и прах за считанные секунды. Ну, это при условии, что танк будет стоять и ничего не делать. Очень интересно наблюдать, как AI проводит штурм здания: наткнувшись на пару очередей и потеряв несколько солдат, компьютер отводит свои подразделения назад до прибытия тяжелой бронетехники или солдат с гранатами, которые с успехом забрасываются в окна и другие проемы в строениях.

Уровень интеллектуального развития командующих армий союзников и их подчиненных вполне приемлемый, но огрехов в их поведении гораздо больше, чем того хотелось бы.



Есть, конечно, небольшая надежда, что это исправят в следующем патче. Так, например, метнув гранату, солдат зачем-то пытается встать, при этом забывая, что находится в окружении десятка врагов... Хорошо хоть есть режим замедления и спасительная пауза, когда можно отдать одному бойцу несколько приказов, а то подобная самостоятельность порой весьма сильно раздражает.

Да, экипажи умеют вылезать из танков при критическом попадании по «машине боевой», ну, иногда еще ложатся на землю, когда надо. Но ломиться отарой по пустой улице на танк с одними только автоматами наперевес... Или как вам картина маслом, когда танк сразу после ремонта вдруг трогается с места и едет куда-то, давя людей, которые его чинят и заправляют.

Но больше всего раздражает досадный глюк, когда солдаты ни с того ни с сего начинают палить по облом-



кам давным-давно уничтоженной техники.

В общем и целом, к искусственному интеллекту имеется целый ряд претензий, но на самом деле не все так уж и запущено.

Двулика война

Некоторые языковые товарищи окрестили «В тылу врага»

не иначе как «украинским Commandos», но это утверждение в корне неправильно. Commandos – это набор хитрых головоломок, которые решаются одним единственным способом. Другое дело «ВТВ». Каждая миссия – это целая военная операция, цели которой, по военным меркам, абсолютно стандартны – обнаружение и уничтожение противника, захват и удержание ключевых точек, диверсии и так далее. Можно часами прятаться в кустах и осторожно, по одному, снимать одиноких часовых, незаметно рыская по базе противника и выискивая бреши в ее оборо-

не. А можно сесть в танк, и тогда на смену стелсу придет бешеный экшн – будем с воём и свистом носиться по деревням, круша дома, ломая деревья и давя вражескую пехоту. В таких случаях «В тылу врага» больше всего напоминает веселую аркаду про войну. Задания могут изменяться по несколько раз на протяжении одной миссии, что тоже неслабо подливает масла в огонь.

По мнению и к превеликому сожалению большинства игроков, игра очень короткая, но разработчики обещают в обозримом будущем выпустить дополнение.

Справедливый итог

Итак, настало время подводить справедливый итог. Впрочем, предварительно он был подведен уже давно – переверните страницу и почитайте первый абзац. Игры, подобные «В тылу врага», выходят нечасто, и каждый раз игроков ожидает что-то новенькое.

Великолепная графика, неплохой звук, интересный и разноплановый геймплей – вот далеко не полный список всех достоинств игры.

Да уж, не боги горшки обжигают, и та припоминаемая ложка дегтя, о которой упоминалось везде и всюду, – это нарекание. Намек на то, что не стоит особо зазнаваться, ведь совершенству нет предела.

Алексей Лешук
и его Злобная
Личина



Название: Juiced**Разработчик:** Juiced Games**Издатель:** Acclaim**Жанр игры:** гонки**Официальный сайт:** www.juicedthegame.com**ОЦЕНКА:**

9

Графика:

8

Геймплей:

9

Управление:

почти

стандартное

Звук:

9

Juiced



Отыграв в очередной NFS, большинство поклонников автосимуляторов впадают в спячку до выхода следующей части их любимого сериала. А те, которые по каким-то причинам продолжают бодрствовать, развлекаются, играя в геймы, являющиеся не чем иным, как жалкими (или не очень) попытками других компаний превзойти шедевр от EA.

Вот и знаменитый приставочный монстр Acclaim презентовал еще один симулятор уличных гонок под названием Juiced, созданный усилиями почти одноименной студии Juice Games.

Ожидалось, что игра будет не хуже того же NFS:U или GT. И в чем-то эти ожидания оправдались, а в чем-то – нет.

В игре представлено около полусотни крутых «лицензионных» автомобилей от ведущих производителей Европы, Америки и Азии, а также

огромный выбор комплектующих для апгрейда и моддинга.

В Juiced имеется целая куча всевозможных игровых режимов: «Аркада», «Карьера», «Своя гонка» и так далее. Впрочем, подборка видов гонок весьма стандартна и имеет место быть в любом приличном автосиме. А вот любителям погонять по сетке или по интернету наверняка придется по душе режим командной гонки, являющийся в некотором роде новаторством и личным изобретением Juice Games. Этот игровой режим бесспорно (ну, это согласно мнениям некоторых) является одной из самых сильных сторон игры. Командный дух – это почти всегда хорошо. И если у одного игрока во время гонки случилось горе, то это еще не означает, что он проиграл – то, что не может один, вполне под силу команде, пусть даже не совсем слаженной и не очень дружной.

Графика вызывает весьма и очень неоднозначные впечатления.

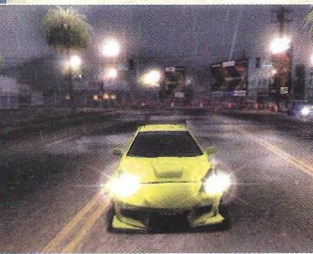
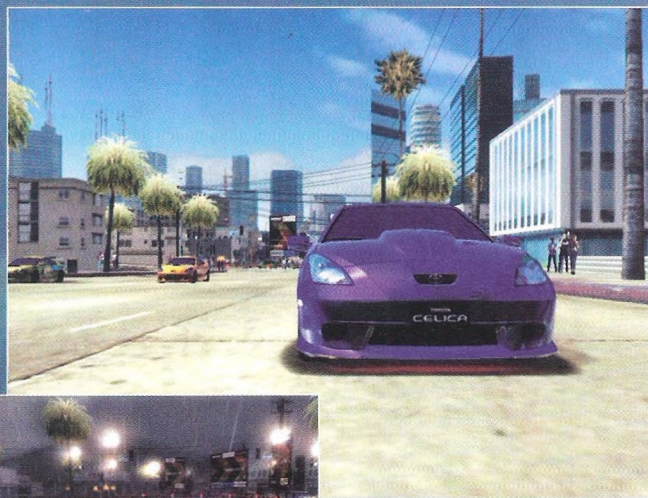
С одной стороны, все машины выглядят как настоящие, словно их только что сняли с заводского конвейера и затолкали под стекло монитора, а с другой стороны... С другой стороны – все остальное. Многие детали окружающей среды, включая пешеходов и зрителей, абсолютно плоские и ничуть этого не стесняются. А ведь халтура даже очень заметна и в глаза бросается с первого же заезда! Задники, разумеется, тоже плоские и местами какие-то неестественно блеклые. Формально в Juiced реализована поддержка шейдеров версий 1.0 и 2.0, но разработчики решили свести их количество до минимума. А еще всем моделям в игре, и особенно автомобилям, хронически не хватает антиалиасинга. Даже при четырехкратном уровне сглаживания неровности на антикрыле какого-нибудь понтика или хонды заставляют задуматься о профессионализме

разработчиков. К тому же в игре сверх всякой меры используется технология motion blur, что тоже вызывает определенные нарекания. Хотя по-другому поступить девелоперы просто не могли – игра-то мультиплатформенная, и что «на ура» идет на PC, то ну никак не катит на консолях.

Звуковое оформление тоже вышло каким-то невыразительным. Визг шин и рев моторов уж очень однотипные и уж слишком стандартные. Так что лучше сделать звук потише, а музыку – погромче. Благо, легкая жизнерадостная альтернатива с примесью попсы приятно радует слух и является неисчерпаемым источником вдохновения.

Поскольку Juiced – игра мультиплатформенная, словосочетание «реалистичная физика» к ней неприменимо. Машины весело прыгают и кувыркаются на поворотах, стелкаются и разлетаются в разные стороны, получая при





этом чисто символические повреждения. Такое ощущение, что тачки в игре изготовлены из резины.

Так, можно изо всей силы прижиматься бампером к борту или к бамперу едущей впереди машины, и все равно ваш бампер будет только шататься и ни при каких обстоятельствах не отвалится.

Во всяком случае, у нас ни разу не получилось угробить машину полностью, хотя, скорее всего, мы просто очень плохо старались. И тут, кстати, не обошлось без казусов. Так, например, после появления на экране сообщения о том, что после неудачного поворота в машине повреждена неоновая подсветка, эта самая подсветка продолжает гореть ровным синим или еще каким

цветом. Единственное более-менее серьезное повреждение, способное добавить игроку хлопот — это выход из строя «нитро». Отказ системы форсажа, работающей на столь широко разрекламированной в последних фильмах двуокиси азота, в многопользовательской игре заведомо приравнивается к поражению.

А вот при заездах с участием оппонентов, управление которыми возложено на силиконовые... плечи AI, «нитро» не особо-то и нужен — противники постоянно тупят, на поворотах сбавляют скорость до минимума, а иногда вообще ведут себя так, словно совсем не видят перед собой дороги. Впрочем, и у AI бывают приступы

просветления, и когда это случается, догнать не в меру резвого лидера, быстро едущего (или, скорее, низко летящего) на до безобразия нафаршированной тачке, бывает очень даже проблематично.

Да, еще одно: погонять зевак не получится, так что даже не мечтайте, это вам не Carmageddon. Выскочить на тротуар невозможно. Вот такая вот загюгулина...

Столь очевидная приставочность Juiced немного компенсируется довольно гуманными системными требованиями, что несомненно есть хорошо. В общем и целом, гонять наперегонки с ветром или с другими обезбашенными водителями весьма интересно, особенно при наличии в системе руля и педалей. Так что несмотря на вышеперечисленные недостатки, Juiced заслуживает внимания геймеров.

**Икебот Эрастов,
Злобная Личина**

LOADING

Состав команды Zdob Si Zdub:

Роман Ягупов - вокалист;
Михай Гынку - бас-гитара;
Святослав Старуш (Рыжик) - гитара;
Виктор Кошпармак (Викош) - гитара;
Валериу Мазылу - труба;
Виктор Дандеш - тромбон, аккордеон;
Анатолий Пугач - барабаны.
Продюсер - Игорь Дынга.

Дискография:

1997 - Hardcore Moldovenesc;
2000 - Tabara Noastra;
2000 - Remixы;
2001 - Agroromantica;
2002 - Zdubii Bateti Tare (Tabara Noastra new edition);
2003 - «От Хардкора До Романтики»;
2004 - «450 Овец».

«Здубный» Роман Ягупов: «Шары в жизни нет»



Молдавская группа Zdob Si Zdub презентовала в Украине свой новый нью-этно-металл-мистико-приключенческий альбом «450 овец». Презентация диска, выпущенного компанией Moop Records, состоялась 9 июля в Киеве в популярном столичном клубе, где нашим друзьям из супержурнала «5 балів» удалось пообщаться с вокалистом «Здубов», шоуменом и бывшим студентом Романом Ягуповым. Рома охотно рассказал о своей студенческой жизни, вспомнил, как это было...

– И так, традиционный вопрос: какое высшее учебное заведение ты заканчивал?

– Я учился в Молдавском институте физической культуры и спорта в Кишиневе. Должен был стать преподавателем физкультуры.

– А кто повлиял на выбор вуза?

– Повлиял?.. Я очень не хотел идти в армию, а еще я активно занимался спор-

том. И так сложилось, что не попал я в консерваторию, в Институт искусств. Очень хотелось учиться там, где много красивых девушек, поют песни, рисуют картины... Ну, не сложилось. Зато попал в физкультурный.

– Но хоть поступил с первого раза?

– Первый раз я не сдал экзамены, а со второго поступил. Меня поддержала цыганская диаспора (смеется).

– А как ты развлекался в студенческие годы?
– Я никак не развлекался, я учился, учился, учился.

– А пары прогуливал?
– Да, конечно. Я убежал на репетиции.

– Музыка сильно отвлекала тебя от учебы?
– Нет, я просто не очень хотел учиться.

– А любимый предмет был?
– Был – музыка, но его в институте не преподавали.

– А нелюбимый?
– Тоже музыка.

– А какой преподаватель тебе запомнился больше всего?

– Вообще-то много было интересных преподавателей. Но запомнился, наверное, преподаватель предмета «Востоковедение, история религии». Да, вот его лекции были очень интересными. Кстати, он потом был у нас советником президента.

– Шпаргалками ты, конечно, пользовался?
– А как же, обязательно.

Но вообще-то студенты-спортсмены, наверное, отличаются от других студентов. Какие у нас экзамены?! Спорт ведь. Соответственно и экзамены спортивные. На них особо и не спишешь!

– Но общеобразовательные предметы у вас были?

– Да, конечно. Вот социология, например. Наверное, на них и списывал, не помню, давно это было.

– Скажи, а ты подрабатывал в студенческие годы?

– Нет, вроде, нигде не подрабатывал. Я сидел на шее у родителей. А вообще-то у нас студенты подрабатывают, собирая виноград.

– Ну, а как было с личной жизнью во время учебы? Девушки были?

– Не было никаких девушек. Моими девушками была музыка, я был очень сосредоточен на ней. У нас были очень классные тусовки



и концерты, на которых мы играли... Вообще-то, конечно, девушки присутствовали. Но настоящая любовь была только к музыке.

– Расскажи, пожалуйста, как и когда образовалась ваша группа?

– Я, Михай (бас-гитара) и Анатолий (барабаны) учились в одной школе в городке Страшены (он находится в километрах тридцати от Кишинева). В 1992 году мы поступили в институт и начинали репетиции в подвале школы №53, познакомились с элитой Кишинева. Весной 1994 года встретились с нашим будущим продюсером Игорем Дынгой, тогда лидером группы Cuibul.

– Как же появилось нынешнее название группы?

– Группа сменила несколько названий: первым было Santa Maria, после этого – The Noise, а уж потом – Zdob Si Zdob («Бей в барабан»).

Самое главное – мы не хотели, чтобы группа называлась по-английски. Поэтому просто открыли словарь и начали искать созвучное название. Есть еще и такая версия: мы пошли на свадьбу, хорошо там повеселились... и нам приснилось название.

– Вы – ребята эмоциональные, я бы даже сказала «горячие», часто ли возникают между вами конфликты?

– Да, мы такие, горячие ребята. Мы часто деремся.

– А с кем из известных исполнителей вы выступали на одной сцене?

– Мы пели с такими музыкантами, как Gorky Park, Rage Against the Machine, Guano Apes, Oasis, Red Hot Chili Peppers и другими.

– Ну, а кто из украинских исполнителей тебе нравится? С кем дружишь?

– Год назад Руслана предлагала вместе спеть песню

«Дикие танцы». Но мы были очень заняты концертами.

– А сейчас, когда Руслана так прославилась именно с этой песней, не жалеешь?

– Нет, не жалею. Я думаю, очень хорошо, что она спела сама. Руслана нашла классного аранжировщика и сделала потрясную песню.

– Насколько я знаю, в этом году у Zdob

Si Zdob – юбилей. Как будете отмечать десятилетие группы?

– К юбилею мы хотим выпустить альбом The Ethno Best. Также планируется целая серия концертов, посвященных юбилею Zdob Si Zdob.

5 БАЛІВ
журнал для студентів





Впервые Каратель ака Палач ака The Punisher появился в комиксе Amazing Spider-man №129 в феврале 1974 года в роли оппонента Человека-паука. Фрэнк Кастл, бескомпромиссный борец с преступностью, был искусно введен в заблуждение, но Spider-man очень быстро объяснил бывшему копу, что тот не прав.

С тех пор Каратель начал свое длительное странствие по страницам комиксов и сотрудничал или сражался почти со всеми известными супергероями, а также засветился в нескольких эпизодах в мультсериале о приключениях все того же Spider-man'a. Впоследствии Каратель дослужился до собственной отдельной серии комиксов, которая имела бешеный успех, и первые выпуски были в буквальном смысле сметены с прилавков.

Первая попытка экранизации истории о персонаже, придуманном Джерри Конвеем (Gerry Conway) и Джоном Ромитой (John Romita), была предпринята в далеком 1989 году. Тогда Карателя сыграл белобрысый и кирпичерожий швед Дольф Лундгрэн, чью шевелюру перекрасили в черный цвет, а рожу замазали каким-то гуталином, который на лице блондинистого шведа смотрелся не как небритость, а именно как гуталин на роже. Тогда, 15 лет назад, по непонятным причинам в фильме отсутство-

вал чуть ли не самый главный опознавательный знак Карателя – футболка с черепом. И вот спустя полтора десятка лет на гребне волны фильмов по мотивам комиксов Фрэнк Кастл снова попал на большой экран.

Актерский состав в фильме подобран просто и со вкусом. Это и «середнячок» Том Джейн в роли Карателя, и уже совсем престарелый Рой Шайдер в роли отца Фрэнка, и известный рестлер Кевин Нэш в роли Русского, и неподражаемый Джон Траволта в роли главного злодея Говарда Сейнта. Да, играть злодеев Траволта умеет. Нравится ему это дело, что ли...

Невзирая на то, что фильм создавался по мотивам комиксов, он получился вполне жизненным – в нем отсутствуют бешеные погони с битьем сотен машин, взрывами под стать атомным и двухчасовые перестрелки с тоннами стреляных гильз.

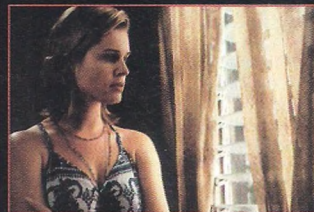


Спецэффекты здесь почти отсутствуют, что, как ни странно, даже к лучшему, потому как эти клише хоть и являются основными элементами любого боевика, но уже основательно всем приелись ввиду ужасного исполнения.

Самый мощный фейерверк имеет место быть в последние 10 минут фильма. А вот бешеной пальбы не будет – большинство плохих парней «правильно» умирают от одной противопехотной мины.

В итоге фильм по мотивам комиксов получился даже прозаический и менее динамичный, чем The Punisher образца 1989 года, а скромный бюджет в 30 миллионов ушел в основном на актерские гонорары да шампанское с пивом.

Стоит ли смотреть данное кино? Да, это весьма неплохой боевик, и ещё повторю для тех, кто не понял: Траволта действительно здорово умеет играть злодеев...





Он есть шесть раз в день, а его лучшие друзья – кошки. Он никогда не появляется на людях. Он – тайный правительственный агент, и его жизнь полна опасностей. Все



задания он предпочитает выполнять в одиночку, как настоящий супергерой. И еще он ненавидит комиксы, потому что они всегда врут. Особенно комиксы про него самого. По-



тому что он и есть супергерой. Он не знает своего настоящего имени, но это его не особо тревожит, ибо 60 лет назад его приемный отец дал ему новое имя – Hellboy...

Знающие люди говорят, что режиссер Гильермо Дель Торо больше всего на свете хотел экранизировать именно этот комикс. И только получив признание кинокритиков, зрителей и боссов киноиндустрии



после своей работы над фильмом Blade 2, он наконец-то смог осуществить свою давнюю мечту. Появились деньги, лицензия и благословение от Marvel Comics, и процесс пошел. Однако не обошлось без разногласий. Так, руководство прочило на роль Хеллбоя художника, но весьма знаменитого Вина Дизеля, полусутья мотивируя это тем, что, дескать, Дизеля и гримировать-то особо не надо – рожа у него в са-



мый раз. Но Дель Торо твердо стоял на своем – в роли героя из ада ему виделся только Рон Перлман и никто другой. В итоге Перлман, до этого игравший только злодеев с обезьяньими физиономиями во второсортных фильмах, был утвержден на чертову роль.

А еще режиссеру пришлось туго в том плане, что комиксов много, а хороших идей, которые оттуда можно почерпнуть – еще больше. Но фильм и его бюджет – не резиновые, как ни крути – все не влезет.

Поэтому Дель Торо сосредоточился на трех

линиях: взаимоотношения Хеллбоя со своим приемным отцом, напарником Джоном Маерсом и своей пассией Лиз Шерман, что придает истории дополнительную глубину. Впрочем, тот факт, что у Лиз сверх меры развит дар пирокинетики, Хеллбоя ничуть не



смущает – как настоящий черт он в огне не горит.

Вот так стандартный фильм по мотивам комиксов обогатился



ненавязчивой и оригинальной love story, а также определенными мелодраматическими моментами.

Помимо стандартных «шутки юмора», нашего зрителя наверняка развеселит Григорий Распутин, говорящий по-английски без акцента, снег и горы в Молдавии, невероятные катакомбы под кладбищем явно европейского вида поблизости Москвы или, например, записка вековой давности, написанная каллиграфическим почерком по правилам современного русского языка.



Но не будем судить слишком строго – комиксы рисовали еще в те далекие времена, когда СССР был скрыт железным занавесом и про него янки знали только то, что там есть коммунисты, снег, водка и медведи, играющие на балалайках. Но вообще в фильме есть забавные мелочи, которые способны увидеть и понять только рожденные в СССР.



Ради съемок этого фильма Гильермо Дель Торо отказался от третьей части похождения Блейда, ради Рона Перлмана в главной

роли он потерял чуть ли не треть бюджета (а это около 25 миллионов баксов), но все же добился своего. Фильм удался, так что скорее хватайте поп-корн и дуйте в ближайший кинотеатр.

WCG 2004: Ukraine Preliminary — отстрелялись!

Ежегодный чемпионат, точнее, украинский этап всемирного чемпа World Cyber Games, ожидаем геймерами, наверное, не меньше, чем Новый год детишками. Но если на Новый год подарки детям готовят мамы с папами, вручают их Дед Мороз, а утренник в детском саду устраивает воспитатель, то на WCG в лице дедули-морозильника, родителей и воспитателя выступает компания Samsung Electronics, которая из года в год будоражит все комьюнити своим чепмом с папскими призами.

В этом году по определенным причинам отборочные прошли по новому сценарию: игры WCG 2004 в Украине целиком и полностью состоялись в июле. Раньше отборочные в регионах шли в июле-августе, а позже, осенью, игрался финал WCG UA, после чего определялись те

прогеймеры, которые поедут на мировой финал чемпа. Теперь же региональные отборочные были проведены за несколько выходных в семи городах страны, а финал — в конце месяца, 30 и 31 июля. И уже вечером 31 июля, то есть меньше чем через месяц после открытия игр в Украине, стали известны имена сильнейших игроков в Counter-Strike (сетевая версия игры, входящая в CS: Condition Zero), StarCraft: Broodwar, Warcraft: The Frozen Throne и Unreal Tournament 2004.

С CS вопросов практически не было — версия игры CS:CZ аналога CS 1.6 почти за год стала уже привычной для наших киберспортсменов. SC также пристрелялся, UT2004 — тоже без вопросов. Вопросы появились только по поводу того, на какой версии Warcraft нужно проводить игры. Дело в том, что за два дня до проведения отборочных в Донецке и Днепропетровске (первых двух городах, где прошли отборочные) появилась новая версия игры — 1.16, внесшая ряд изменений в геймплей. Реально, с выходом 1.16 по многим параметрам крафтерам пришлось переучиваться и привыкать к новым приколам игры. Организаторы турнира решили провести первые отборочные по версии 1.15, которая предварила версию 1.16, а те игры, которые состоятся через 9 дней и позже, то есть игры в остальных пяти городах, провести уже по версии

1.16. Такое решение было принято с учетом того, что недели геймерам хватит, чтобы адаптироваться к новой версии, тем более, что финал в Киеве, да и Гранд-финал наверняка будет проводиться на 1.16. Что и говорить, разумное решение, и организаторы, зная переменчивость геймерского мира, даже оставили для себя еще одну лазейку: они сказали, что если Blizzard выпустит еще более новую версию игры (мало ли?), пока будут идти отборочные, то, возможно, игры на ней пройдут после утверждения этого организаторами. Это если перефразировать официальную инфу с сайта www.wcg.com.ua, появившуюся в день выхода патча.

И вот результаты отборочных, прошедших в регионах страны. Мы даем лишь информацию о первых трех местах в каждой из номинаций по каждому городу, а также о том, какие квоты по городам получили те или иные номинации.

Результаты игр в Донецке:

Counter-Strike

- 1 место — Ultima.gamelifе (Донецк) — путевка на финал в Киев;
- 2 место — NcR.mx (Донецк) — путевка на финал в Киев;
- 3 место — p51.

Unreal Tournament 2004

1. zd.Mistik (Днепропетровск) — путевка на финал в Киев;
2. NcR.GHOST[MX] (Донецк) — путевка на финал в Киев;
3. zd.Imitator.

Starcraft

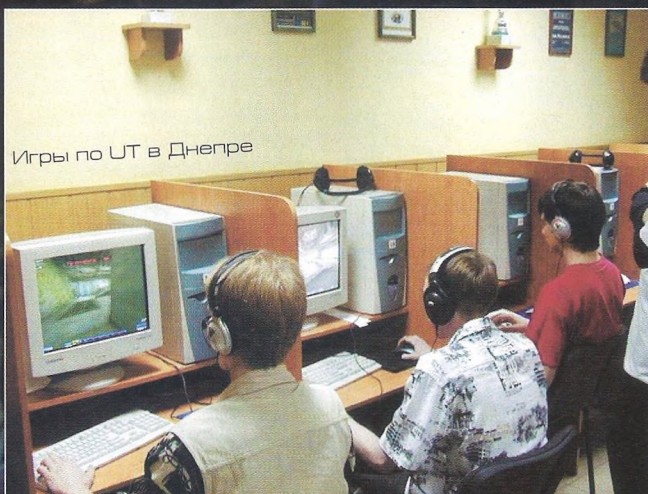
1. Strelok[RiF] — путевка на финал в Киев;
2. px.Papka — путевка на финал в Киев;
3. SafetyQueen.

WarCraft

1. Yogurt — путевка на финал в Киев;
2. Sonic — путевка на финал в Киев;
3. ApexT.



Близится финал в Донецке



Игры по UT в Днепре

Результаты игр в Днепропетровске:

Counter-Strike

1. HR (Днепропетровск) – путевка на финал в Киев;
2. NoN (Днепропетровск) – путевка на финал в Киев;
3. Empire.

Unreal Tournament 2004

1. HRIJoe (Днепропетровск) – путевка на финал в Киев;
2. /duf/MADlamer (Днепропетровск) – путевка на финал в Киев;
3. zd.Evil_Tim (Днепропетровск) – путевка на финал в Киев.

Starcraft

1. HR-RusH – путевка на финал в Киев;
2. GSC/freeman – путевка на финал в Киев;
3. Pa1N.

WarCraft

1. PE3ETKA – путевка на финал в Киев;
2. FuDeS.DOBer – путевка на финал в Киев;
3. PSIH.

Результаты игр во Львове:

Counter-Strike

1. Lvoff.TreeZ.TNT – путевка на финал в Киев;



Львовские «Тризы» ругают

2. TreezZ.matrix – путевка на финал в Киев.

Warcraft

1. GroundDead – путевка на финал в Киев;
2. Koyot.C-Club – путевка на финал в Киев;
3. Darudo.Legion.

Starcraft

1. TerranLimit – путевка на финал в Киев;
2. LuckyGamer – путевка на финал в Киев;
3. PretorKN.

Unreal Tournament 2004

1. n11::Shooter – путевка на финал в Киев;
2. n1.insane – путевка на финал в Киев;
3. Butcher.km.

Результаты игр в Одессе:

Counter-Strike

1. FuLLouT – путевка на финал в Киев;



White.Ra – одесский финалист

2. maverick-c4 – путевка на финал в Киев;
3. Angar 18.

Warcraft

1. Ghost.Fox – путевка на финал в Киев;

2. C-Club.LaoEZ – путевка на финал в Киев;
3. Stupid.C.a.P.

Starcraft

1. allgames.White.Ra(TE) – путевка на финал в Киев;
2. K7.Stels – путевка на финал в Киев;
3. White – путевка на финал в Киев.

Unreal Tournament 2004

1. allgames.Xan – путевка на финал в Киев;
2. GSCiChip.mask – путевка на финал в Киев;
3. allgames.Silver.

Результаты игр в Харькове:

Counter-Strike

1. pro100 (Харьков) – путевка на финал в Киев;
2. moralezz (Донецк) – путевка на финал в Киев;
3. HD_kh (Харьков).

Unreal Tournament 2004

- 1–2 места – Nea (Киев) – путевка на финал;
- 2–1 места – Mazyu (Киев) – путевка на финал;
- 3 место – Horoshi (Харьков).

WarCraft

- 1–2 места – Fodder (Кривой Рог) – путевка на финал в Киев;
- 2–1 места – GSC*Izual (Львов) – путевка на финал в Киев;
- 3 место – pro100*Hawk (Харьков).

StarCraft

1. blust.Autopilot (Стаханов) – путевка на финал в Киев;
2. [GSC]Unforgiven (Киев) – путевка на финал;
3. K7*Zloy (Кривой Рог).

Результаты игр в Симферополе:

Counter-Strike

1. Stancia.net (Киев) – путевка на финал;
2. Revolted (Феодосия) – путевка на финал в Киев;
3. zone-X (Мариуполь) – путевка на финал в Киев;

Unreal Tournament 2004

1. C15*Junior – путевка на финал в Киев;

2. Кот – путевка на финал в Киев;
3. M19*Vip.

StarCraft

1. wWeb.Yan[S2] (Москва) – путевка на финал в Киев;
2. K7*Topick (Кривой Рог) – путевка на финал в Киев;
3. Aboba (Ялта).

WarCraft

1. C14'Maloy (Симферополь) – путевка на финал в Киев;
2. C17'Android (Симферополь) – путевка на финал в Киев;
3. Ghost (Симферополь) – путевка на финал в Киев.

Результаты игр в Киеве (все три призовых места получили путевку на финал):

StarCraft

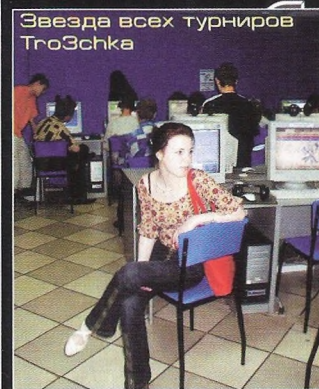
1. RiFEnemy (Киев);
2. Realistic_Zerg (Киев);
3. Patologoanatom (Киев).

Counter-Strike

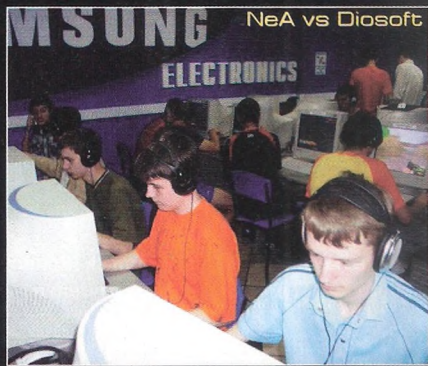
1. DIOfsoft (Киев);
2. GSC.GameWorld (Киев);
3. TreezZ (Киев).

Unreal Tournament 2004

1. ag.SnAKE.stancia.net (Киев);
2. term.stancia (Киев);
3. Axel (Киев).



Звезда всех турниров Tro3chka

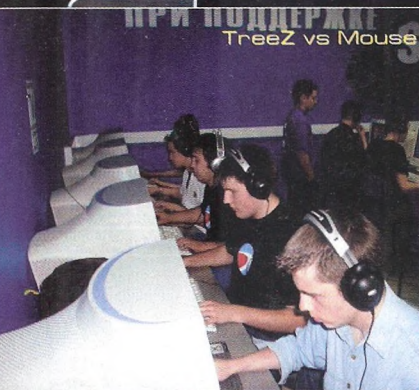


War Craft

1. GSC.HoT.c-club (Киев);
2. GSC.RR.c-club (Киев);
3. Tormmentor_[F.F] (Киев).

Можно сказать, разброда в этот раз не было – в прошлые годы

TreeZ vs Mouse



в каждом городе призовые места занимали представители самых разных городов страны. Да, да – мы уже слышим возмущенные голоса из Одессы – в Одессе такое бывало реже :-).

В этом же году наплыв сильных игроков из других городов отметили только Харьков и Симферополь. В последний приехали именитые Stancia.net, которые зарулили чемп, и Yап – украинец, проживающий сейчас в Москве. Также стоит сказать о победителе чемпа по UT 2004 в Донецке – zd.Mistik

из Днепра. Он выиграл у своих оппонентов на их же поле, причем победил ребят, занявших второе и третье место: одного – всухую, а второго – с максимальным преимуществом (тот смог заработать на нем только один фраз).

И еще о UT 2004. Думаем, что все же стоило, учитывая заслуги прошлых лет, увеличить квоту анрильщиков из Одессы – оттуда можно было пропускать на финал участников даже топ-4. И результаты этого года показали, что Одесса заслуживает этого.

Но вот пришло время супер-финала.

В Киеве на игры финала WCG UA 2004, прошедшие 30 и 31 июля, собрались сильнейшие из сильнейших игроков по четырем номинациям, наилучшим образом показавшие себя в играх по регионам. На кону были ацкие призы от Samsung Electronics и, конечно же, путевки на Гранд-финал WCG в Сан-Франциско, где главные призы вообще срывают крышу своей крутизной (количеством нулей в чеке для победителей).

В этом году суперфинал вернулся на место своего первого проведения – в Украинский дом, бывший музей Ленина, что находится на Европейской площади столицы по адресу: Крещатик, 2. Более крутого места в стране, пожалуй, не найти, разве что в здании Верховной Рады Украины. Но это, вообще-то, спорный вопрос. Да, первый раз, когда WCG пришли в Украину, местом для финала был выбран именно Украинский дом. После этого все финальные игры проходили в Доме учителя – гораздо менее навороченном месте. Конечно, организация и там,

и там отличалась аккуратностью, а техническая поддержка от K-Trade (технического партнера турнира) – надежно. Но, честно говоря, последний этаж Дома учителя (без лифта и кондиционеров) – это совсем не галерея Украинского дома. А такое место проведения финальной вечеринки, как актовй зал того же Дома Учителя (строго по пропускам) – это далеко не центральный зал Украинского дома (со свободным входом для всех желающих). Так что место проведения финала отборочных игр WCG 2004 в Украине было реально самым папским из всех возможных. Добро пожаловать на Родину, WCG! 8-).

В актовом зале Украинского дома был оборудован зпектаторский зал, где транслировались самые интересные игры, проходящие в галерее. Любый желающий мог спокойно зайти и посмотреть, как играют папашки там, за стеной охраны в игровых зонах.

Утром 30 июля, в первый день финала, прошла жеребьевка и начались игры CS и SC. Отборочные по Counter-Strike, результат которых стал известен к вечеру, привлекли внимание геймерской комьюнити по всей стране – в форумах обсуждение игр по CS шло намного активнее и горячее, чем обсуждение StarCraft. Вообще, действительно, игроков в CS в Украине гораздо больше, чем фанатов «старика», но с другой стороны, мало есть на свете старкрафтеров, которые будут поднимать столько, просим прощения, ... пыли, пытаясь тупо наехать на игроков команды, противостоящей их кумирам. Крафтеры обычно более рассудительны и после драки не машут

кулаками. А поклонники «контры» зачастую не против помахать кулаками до, во время и после игры, причем, что характерно, их звездные идолы, отцы КС в Украине, гораздо реже высказывают свое мнение таким образом. Хотя может статься, что это только потому, что отцов просто меньше :-).

Counter-Strike

Сразу же хочется сказать, что откровенных ламоботов на финале КС не было. Однако степень подготовки отдельных команд заслуживает порицания (эх, как завернул!) – многие из отцов после финалов честно сказали, что на отдельных картах их команды не то что не имеют каких-то стратегических нацифровок, но они на них просто не тренировались и иногда путались (!). Нет, пацаны, это не проспорт. Это про, но не спорт, а профанация. Чемпионов судят не по тому, как они играют ту или иную карту (типа: «Да, они чемпионы – они знают dust2!»), а по финальному резалту. А финальный резалт – это показатель игры в разных стилях на разных картах. Не имея нескольких тактик, не подготовив нацифровок на разные случаи, никогда не зарулить чемпа высокого уровня. И поэтому снова становится немного грустно от того, что ребята (даже отцы) очень часто несерьезно относятся к своему делу.

Но давайте вернемся к самим играм. Расклад по городам перед жеребьевкой был таков:

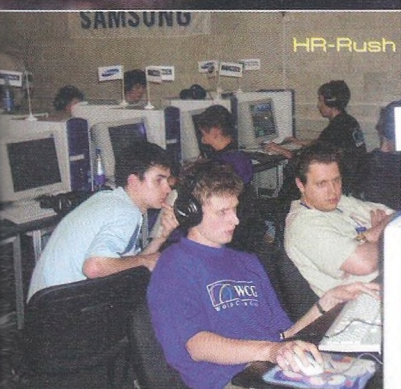
DIOsoft (Киев);
FuLLouT (Одесса);
GSC.GameWorld (Киев);
HR (Днепропетровск);
Lvoff.TreeZ.TNT (Львов);
maverick-c4 (Одесса);
moralezz (Донецк);
NcR.mx (Донецк);
NoN (Днепропетровск);
pro100 (Харьков);
Revolted (Мариуполь);
Stancia.net (Киев);
TreeZ (Киев);
TreeZ.matrix (Хмельницкий);
Ultima.gamelife (Донецк);
zone-X (Феодосия).

Состав, что и говорить, сильный. Среди фаворитов сразу можно было выделить

несколько команд – довольно стабильную DIOsoft, сильную и опытную HR, GSC, которые, несмотря на сыгранность, стреляли последнее время довольно слабо, pro100, «мавериков», «тризов» (киевских), и, конечно же, команду Stancia.net. Победу в первую очередь прочили командам pro100 и HR.

Многие из игроков рассчитывали, что в финале может быть внедрена старая практика выбора игровых карт путем вычеркивания – из дефолтных карт команды-соперники по очереди вычеркивали ту карту, на которой они не хотели играть, и так до тех пор, пока в списке не оставалась одна карта. Таким образом, при удачном раскладе можно было избавиться от 3-х нелюбимых мап и выбирать только из тех наигранных карт, которые, в свою очередь, не вычеркнет соперник. Эта практика, честно говоря, поощряет слабых игроков, которые не знают отдельных карт. Но об этом мы уже говорили... Правильнее было бы сделать слепую жеребьевку перед каждым матчем, но организаторы пошли по еще более жесткому пути. Игры было решено проводить по турам: первый тур – на одной карте, второй – на другой, третий – на третьей и так далее. При таком раскладе победитель должен был выиграть на всех картах из списка. Ну, или проиграть только на одной из них. Карты были распределены по турам таким образом:

- 1 тур – de_aztec;
- 2 тур – de_nuke;
- 3 тур – de_cbble;
- 4 тур – de_dust2;
- 5 тур – de_train;
- 6 тур – de_inferno.



Любимая карта всех ньюбков – «ацтек» – по всем раскладам должна была быть первой. Но то, насколько будет интересной игра, обычно мало зависит от простоты карты, на которой играют матч. Вот и тут, в играх первого тура, было несколько интересных матчей. Что касается накала страстей, то наиболее отчаянной была схватка Revolted vs Ultima.gamelife. После игр за обе стороны, закончившихся ничейным результатом 12:12, пришла очередь овертаймов. В первой серии Revolted порешала «ультиму» 2:1, но проиграв во второй серии всухую – 0:3, отправилась в лузерскую сетку.

Еще более отчаянно сражались тризы и NoN. У них после двух сторон и счета 12:12 два овертайма прошли с таким же успехом – счет 3:3 и никакой определенности. В конце концов более опытные TreezZ продолжили игру в своей манере, а NoN, возможно, просто устали, и проиграв со счетом 1:2 в третьей и 0:2 в четвертой серии овертаймов, они также перешли из отцов в лузеры.

Самой интересной с точки зрения игровой интриги была резня pro100 и DIOsoft. За первую сторону pro100 не давали контерам DIOsoft никаких шансов. Такая признанная карта для контеров, как «ацтек», не помогла киевлянам – Харьков рвал их на части, и счет 9:3 говорит об этом совершенно однозначно. Но когда команды поменялись местами, произошла аналогичная и поэтому уже почти парадоксальная ситуация – столичный DIOsoft стал рвать харьковчан-контеров. Более результативная игра ребят из Киева и счет 10:0 дал DIOsoft возможность пройти дальше по винерской сетке. Чем они и воспользовались, сыграв в четвертьфинале против львовских «тризов».

pro100 < DIOsoft – 9:13

Отцы – 1/4 финала
[de_nuke]:

Ultima.gamelife > HR – 13:6
[7:5 | 6:1];

GSC.GameWorld > TreezZ – 13:6 [10:2 | 3:4];
DIOsoft > Lvoff.TreezZ.TNT – 13:11 [4:8 | 9:3];
stancia.net – maverick-c4 – 4:13 [4:8 | 0:5].

В этом туре все можно было предсказать, но вот только слабая игра HR (мораль которой подняло возвращение блудного tiger-a) немного спугала карты тем, кто писал прогнозы на игры. После матча HR*Smal дал интервью известному обозревателю портала gameinside.com CybermaN-y. Его слова пролили свет на сложившуюся ситуацию.

HR*Smal: Если говорить о сливе Донецку, то тут все целиком и полностью случилось по вине мапы (!). Мы никогда и ни с кем не играем «нюк», играть там попросту не умеем (!) и поэтому абсолютно закономерно проиграли. Более тут говорить нечего. На остальных картах выступили очень достойно, так как на протяжении месяца активно тренили их по несколько часов в день (даже на ночь оставались иногда).

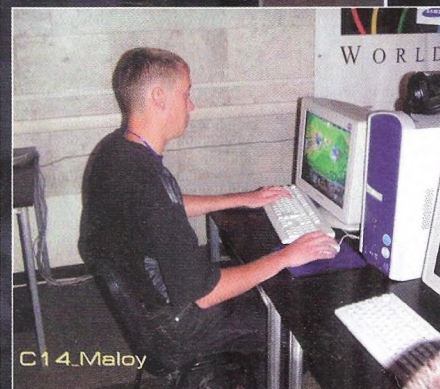
Что тут можно сказать? Не хочется никого обижать, но после слов «мы никогда и ни с кем не играем «нюк», играть там попросту не умеем» сложно говорить об этой команде как о потенциальных чемпионах, которые могли, в общем-то, стать и победителями чемпионата, сложись все несколько по-другому. Это не чемпионский подход. Скажи такое шведская команда SK, например, – и половина геймерского сообщества свалилась бы с инфарктом, а из уст украинской топовой команды это воспринимается как норма. Что самое интересное – все знают о «дыре» в игре HR, и то, что они проиграют на этой карте, было почти наверняка известно. И тут встает вопрос: кто и какие претензии выдвигал бы, если бы финал WCG UA 2004 игрался на том же «нюке»? Но мы забегаем вперед...

HR*Smal: В принципе, все выигранные встречи приятны, но более всего – игра против

харьковской команды pro100. Как и на финале отборочных, к ESWC мы сделали их на допах. Этот матч и стал, по сути, самым тяжелым, и он же принес больше всего удовольствия. Еще хотелось бы отметить игру против DIOsoft. Приятно, что нам удалось продлить беспродолжительную серию игр против этой команды и далее.

Отцы – 1/2 финала
[de_cbble]:

Ultima.gamelife < GSC.GameWorld – 6:13 [6:6 GSC as T; 0:7];
DIOsoft < maverick-c4 – 8:13 [7:5 DIO as CT; 1:8].



После игры на форуме gameinside.com выступил игрок DIOsoft B1ad3 и сказал, что cbble – это единственная ненашифрованная карта... Вот так вот! Все слабые места команды как нельзя лучше определяют на чемпионатах класса WCG. И это показала теперь еще одна игра еще одной команды. Но почему такое происходит на финале чемпионата подобного уровня? Неужели ребята не могли как следует подготовиться?

Отцы – финал
[de_dust2]:

GSC.GameWorld >
maverick-c4 –
13:6 [9:3 | 4:3].

Интересно
узнать мнение
GSC*caff (штатного
«вдохновителя на
победы» а.к.а. ме-
неджера команды
GSC.GameWorld)
об игре его коман-
ды против TreeZZ,
которое он выска-
зал тому же Cyber-
maN-y.

GSC*caff: Иде-
альная (!) игра
в исполнении на-
шей команды.
После проигранно-
го пистолетного
раунда за дифенс
ребята сливают
два раунда и потом
не отдают против-
нику ни единого
раунда. Отличный
пластичный ди-
фенс, полный кон-
троль карты, высо-
кий уровень
стрельбы (мы обе-
щали, что мы ее
поднимем) привели
к счету 9:3 в нашу
пользу (в послед-
нем раунде за сто-
рону epix делает -4
на парапете). К то-
му же на протяже-
нии всего чемпио-
ната и данной игры
в частности ребята
были максимально
собранны и играли
с отличной плюс-мо-
ралью. После смены
сторон удалось ра-
шем на Б взять пи-
столетный раунд,
в котором отличил-
ся bobo, после чего
пошли два слива.
В четвертом раунде
атакой 3+2 через
центр и темную на Б
сделали -3, но «ма-
верики» сдаваться
не собирались и су-
мели перестрелять
нас и раздефузить
бомбу. После этого
была пара прове-

рочных раундов на тактики +
слив, а потом мы провели бле-
стящую атаку на А и прошли
в суперфинал! Хочется отметить
отличную игру «мавериков»,
однако видно все же, что им
в своем городе не хватает силь-
ных спаринг-партнеров. Респект
за то, что сумели в очередной
раз продемонстрировать свою
пресловутую стабильность в вы-
ступлениях на финалах WCG
и войти в призовую тройку.

Лузеры – 1/4 финала
[de_train]:

stancia.net > Ultima.gamelife –
13:4;
HR > DIOsoft – 13:7 [10:2 HR
as CT; 3:5].

Лузеры – 1/2 финала
[de_inferno]:

stancia.net < HR – 10:13
[5:7 HR as T; 5:6].

В дальнейших играх после
своего «нюковского» провала
команда HR показала действи-
тельно сильную игру, что было
очевидно – во всех играх за
контеров наблюдался жесткий
дифенс. Парни сыгрались и, по-
хоже, были готовы ко всему. Но
только не к игре на de_nuke :-).
В финале лузеров HR выиграли
на de_aztec у команды maverick-
c4 со счетом 13:11. Прошлогод-
ние победители WCG в номина-
ции CS смогли пробиться
в финал по лузерской сетке,
но double elimination не дал
им пройти с двумя проигрышами
до суперфинала.

На следующий день прошел
суперфинал CS, где встрети-
лись две команды, которые
уже занимали первые места
в WCG UA. Не будем делать
пауз, тем более что все, кто
живо интересуется киберспор-

том, уже знает результаты
игр – как и в первый раз, ко-
гда в 2001 году финал WCG
проходил в Украинском доме,
призовое место заняла коман-
да GSC.GameWorld.

GSC.GameWorld > HR – 13:5
* [7:5 | 6:0] @ de_train – вот
финальный результат. Поздра-
вляем ребят! Все фанаты ко-
манды GSC.GameWorld, кото-
рые повесили плакат из 7-го
номера себе на стену, могут
приписать снизу «Дважды чем-
пионы WCG UA». Молодцы! На-
деемся на хорошее выступле-
ние WCG на Гранд-финале!

А теперь чтобы те, кто про-
играл, еще раз попускали
слюнки, о призах:

1 место – GSC.GameWorld –
5 ноутбуков Samsung V30-QOB
+ путевка на гранд-финал WCG
2004;

2 место – HR – 5 мониторов
Samsung Syncmaster 710N TFT;
3 место – maverick-c4 –
5 мобильных телефонов
Samsung SGH-X450.

Немыслимое папство в при-
зах!

После игр (да и во время
отборочных) очень много гово-
рилось о том, что GSC повезло
с жеребьевкой. Сложно судить,
но все же думается, что халя-
ва была только в одном –
в первой команде, с которой
нужно было встретиться ребя-
там – zone-x. В остальном –
TreeZZ, Ultima (которая, между
прочим, выиграла у HR), mave-
rick-c4 – это, что ли, халява?
Больше всего кричали о том,
что у GSC халява, кажется,
фанаты pro100. То, что pro100
реально не повезло с первы-
ми соперниками, это одноз-
начно. Но все же речь идет
не о том, кто выиграет первый
тур или дойдет до полуфинала.
Речь идет о победителе. Мы
не пытаемся оправдать GSC,

но если бы они
при такой же сет-
ке проиграли
zone-x или той ко-
манде, что была
бы на ее месте,
то им пришлось
бы играть с NoN,
Lvoff, TreeZZ, TNT,
stancia.net и Ulti-
ma.gamelife, что-
бы пробиться
в полуфинал
по лузерам. Вот
в таком случае



TreeZZ: проигрываем,
мужики!

все бы точно кричали, что у
GSC – халява :-).

Если GSC в финале WCG
не попадут в первом же туре
на команду из топ-3 мирового
рейтинга, то шансы выйти из
группы у них довольно велики –
такой морали вы еще не виде-
ли! А выступать за рубежом им
уже довольно привычно. В об-
щем, парни, мы за вас!

StarCraft

Да, как всегда, нас понесло
в описание игр по КС, а на
остальные номинации остае-
тся мало места :-). Будем испра-
вляться. Но не в этот раз :-).

Изначально фаворитом
в этой номинации многие счи-
тали ветерана White.Ra, игро-
ка, заслуженно имеющего
репутацию сильного и ста-
бильного крафтера. Однако в
этом году все сложилось ина-
че, и хоть White.Ra вошел в
тройку лучших, но проиграв
RIF)Enemu в финале лузеров
со счетом 0:2, он упустил
свой шанс, и в США поедет
не он, а игрок из команды
московского клуба Vika-Web
(еще раз повторимся – граж-
данство у него украинское,
как того требуют правила)
vWeb.Yan.

Но вернемся к началу
турнира.

Первый круг:

K7.Stels > RIF)Enemy;
White < LuckyGamer;
Realistic_Zerg > Patologoanatom;
Strelok[RiF] < White.Ra(TE);
blust.Autopilot < px.Papka;
[GSC]Unforgiven < K7)Topick;
HR-Rush < vWeb.Yan[S2];
TerranLimit > GSC)freeman.

Отцы – 1/4 финала:

K7.Stels > LuckyGamer – 2:0;



На игру пришли
посмотреть Сева и Женя.
Где еще их увидишь вместе?

RealisticZerg < White.Ra(TE) – 1:2;
px.Papka < k7.Topic – 0:2;
vWeb.Yan > TerranLimit – 2:0.

Отцы – 1/2 финала:

K7.Stels – White.Ra(TE);
K7.Topic – vWeb.Yan.

Победив в суперфинале RIF)Enemy со счетом 2:0 Ян заслужил поездку на финал WCG. Вот что сказал сам игрок обозревателю *gameinside.com* CybermaN-у о своей победе.

vWeb.Yan[S2]: Я, конечно же, рад победе и был абсолютно уверен, что на этот раз сыграю WCG UA. Мы с Андрюшом много и упорно тренились, так что свои силы я прекрасно знал. Практически со всеми соперниками играл на абсолютном расслабоне, то есть просто прикалывался, ибо там заведомо все было без шансов. Единственная игра, где пришлось напрячься – против Ра. Думаю, что в США есть неплохие шансы занять нормальные места, и это будет во многом зависеть от сетки и расположения в ней ведущих корейцев, а также Элки и Грррр. Всем спасибо за поддержку и внимание!

А вот окончательные результаты и призы:

1 место – vWeb.Yan[S2] – ноутбук Samsung V30-QOB + путевка на финал;
2 место – RIF)Enemy – монитор Samsung Syncmaster 710N TFT;
3 место – allgames.white.Ra(TE) – мобильный телефон Samsung SGH-X450.

Не хотелось бы быть пессимистами, но шансов на победу в финале такого корейского вида, как StarCraft, у наших ребят немного. Им нужно хотя бы показать себя не хуже, чем в других видах. А вообще, кто знает, может быть, корейцы, увидев игру великого и ужасного Ян-а, перестанут доминировать в SC? :-)

WarCraft

Еще до начала игр в финальной части WCG UA все болельщики начали «обсасывать» со всех сторон новость о том, как GSC.Hot все-таки

достиг того, о чем мечтали многие украинские варкрафтеры – он стал первым в ладере европейского реалма *battle.net*! Таким образом он доказал, что, будучи эльфом, он способен на многое... И, естественно, после этой новости большинство представителей комьюнити сразу же сказали, что Hot станет победителем, сетку замутят под него, что все уже куплено и двух мнений быть не может, и вообще все – халява! :-). То есть ничего особого не произошло и не прозвучало – все, как всегда. Собаки лают – ветер носит. Но даже когда стало понятно, что Hot с такой моралью точно никому не уступит путевку в США, интрига сохранялась – ведь от Украины должно было поехать два варкрафтера! И кто станет вторым (или первым), понятно не было.

Многие склонялись к мнению (и совершенно обоснованно), что вторую путевку получит Malou, который последнее время входит в топ-3 практически всех чемов. Не сбрасывались со счетов и такие крафтеры, как Izual, Fodder, Tresh, Android, которые реально могли блеснуть и прорваться в финал.

И вот первый круг:
C-club.Lao < Ghost – TM, TR;
GroundDead > GSC.RR.c-club – 2:1 @ GW, TM, LT;
C17.Android > Koyot.c-club – TR, TM;
FuDeS)FoDDeR > vw.Sonik – TM, LT;
FuDeS)Dober < FuDeS)Izual – 1:2 @ TR, GW, TM;
GSC.Hot.c-club > Torment – TM, GW;
Yogurt.c-club < C14.Malou – 1:2 @ TM, GW, TR;
FuDeS)Tresh > xcb.Fox – TM, LT.

Все фавориты турнира прошли его, не попав друг на друга. В четвертьфинале им пришлось все же сыграть попарно, выбивая в лузеры тех, кому повезло меньше:

Отцы – 1/4 финала:

GroundDead > Ghost – TR, GW;
c17.Android < Fudes.Fodder – 1:2 @ GW, TM, TR;

FuDeS)Izual < GSC.Hot – 1:2 @ TM, GW, LT;
c14.Malou > FuDeS)Tresh – TM, LT.

Из тех, кто больше других мог претендовать на победу, меньше повезло Izual-у, Tresh-у и Android-у – более сильными оказались их соперники.

Отцы – 1/2 финала:

GroundDead < Fudes.Fodder – 0:2;
GSC.Hot > c14.Malou – GW, TM.

И вот до отцовского финала доходят Fodder и Hot – победитель ладдера и один из наиболее перспективных игроков страны. Зная, что победа в следующем туре гарантирует поездку на финал в США, парни серьезно настроились выиграть. В тяжелой борьбе Fodder добился своего – он стал первым варкрафтером, завоевавшим право представить страну на Гранд-финале WCG.

Отцы – финал:

Fudes.Fodder > GSC.Hot – 2:1.

После того, как лидер ладдера слетел в лузеры, его шансы на победу в турнире резко уменьшились – ведь выиграть в финале лузеров для того, чтобы вновь встретиться с тем игроком, который выбил тебя в эти самые лузеры, это ой как непросто! Но Hot уже попал в финальную часть турнира и явно не собирался расстраиваться и проигрывать. Ему нужно было только дожидаться своего часа и узнать, с кем он встретится, а для этого надо было узнать результат полуфинала лузеров.

Ну, а тем, кому повезло меньше, чем Hot-у (которого сложно назвать халявщиком), пришлось пробиваться через своих собратьев по лузерской сетке до суперфинала. Вопреки прогнозам многих экспертов, неоднократный победитель турниров всех калибров Malou довольно легко выиграл у именитого Izual-a.

Лузеры – 1/2 финала:

c14.Malou > FuDeS)Izual – 2:0.

Лузеры – финал:

GSC.Hot > c14.Malou – 2:0.

Очевидцы говорят, что у Малого не было ни единого шанса – настолько



Москвич vWeb.Yan – лучший украинец

был виден скилл. Хотя и чувствовалась его воля к победе! Да уж, конечно, будучи лидером ладдера во всей Европе, проигрывать на родине, пусть даже прошлогоднему чемпиону, – это не спортивно!

И вот – суперфинал. В принципе, борьба шла только за призы, ведь оба суперфиналиста получили путевки в США. Но Fodder уже успел несколько успокоиться, а Hot был полон задора после своей победы у Малого. Да и ему явно не хотелось быть вторым. А некоторые говорят, что еще больше, чем быть первым, он хотел получить навороченный ноутбук от Samsung. Так или иначе, но вот результаты матчей.

Суперфинал:

Fudes.Fodder < GSC.Hot – 0:2 | 0:2.

В итоге турнир закончился так:

- 1 место – GSC.Hot – ноутбук Samsung V30-QOB + путевка в США;
- 2 место – Fudes. Fodder – монитор Samsung Syncmaster 710N TFT + путевка в США;
- 3 место – c14.Malou – мобильный телефон Samsung SGH-X450.

У Hot-a есть очень большие шансы выйти из группы и попасть в топ-8. И мы даже надеемся, что топ-8 дело не ограничится! В случае, если парни выступят в кубке наций (если его организуют, а они не проспят, как некоторые, игру :-)), шансы на победу у них будут очень велики. Желаем удачи!

Unreal Tournament 2004

В этой номинации все ожидали хороших результатов от киевлян, конечно же, от одесситов, а также многих напугал просто мистически пробивной Mistik, ставший для многих загадкой и открытием чемпа. Игры первого же тура показали, что во многом ожидания оправдываются.

Первый круг:

NoR.GHOST[MX] < term.stancia – 9:13 M-DE-Ironic.

Старая гвардия в виде Терминатора показала, что переучиваться могут не только такие молодые игроки, как Чип.

n1.insane < /duf/MADlamer – 2:14 @ DM-DE-Ironic;
GSCiChip.mask > Kot – 17:2 @ DM-DE-Ironic.

Приставка GSC к нyku Чипа стала для многих откровением :-).

zd.Evil_Tim < Axel – 5:7 @ DM-Rankin;
zd.Mistik > C15'Junior – allgames.SnAke.stancia > Maza – 23:1 @ DM-Rankin;
n1iShooter > Nea – 7:0 @ DM-Rankin;
allgames.Xan > HRIJoe – 4:0 @ DM-Rankin.

Вот комменты последней встречи от CybermaN-a, который вел репортаж с WCG на портале gameinside.com:

Игра проходила в очень стратегическом стиле, который фактически был навязан победителем. Большую часть времени он контролировал армору и постоянно выкупал местонахождение Джо. Тому никак не удавалось отбить контроль, при этом он все время находился под жестким прессингом и не мог свободно перемещаться по мапе. Был момент, когда соперники почти 3 минуты не видели друг друга, а редкие столкновения и перестрелки заканчивались фрагами в актив Ксана. Он не только пережил, но и постоянно перестреливал оппонента. Очень грамотная игра одессита во всех компонентах принесла ему первую и очень важную победу на турнире.

Отцы – 1/4 финала:

term.stancia > /duf/MADlamer – 7:3 @ DM-Deck17;
allgames.xan < GSCiChip.mask – 2:4 @ DM-DE-Ironic.

И снова комментарии CybermaN-a:

Противостояние одесских отцов прошло в чисто традиционной манере – никто никуда не ломится, каждый пытается удержать/отбить контроль, стратегия – превыше всего. На протяжении всей игры Чип удерживал инициативу и постепенно наращивал преимущество в счете. Ксан набрал свои 2 фрага только в самом конце игры.

Axel < zd.Mistik – 5:11 @ DM-1on1-Roughinery;
SnAke.stancia > n1i::Shooter – 7:3 @ DM-Rankin.

И вот основные фавориты, как и предсказывалось, дошли до полуфинала. Но кто-то должен был уступить дорогу более сильному и подготовленному...

Отцы – 1/2 финала:

GSCiChip.mask > term.stancia – 6:3 @ DM-Rankin;
zd.Mistik > SnAke.stancia – 12:4 (dis).

Так все три киевлянина вылетели в лузеры... Пройти дальше они так и не смогли.

Отцы – финал:

GSCiChip.mask > zd.Mistik – 5:0 @ DM-Rankin.

Уже который год стабильная игра Чипа не дает покоя завистникам. Действительно, как ему это удается? За что бы парень не взялся, во всем выигрывает! Сначала он начал играть в Q3, и все говорили, что он слишком молод, но Чип добился высоких результатов и завоевал первое место в финале WCG. Когда WCG перешел с Q3 на UT, Чип переучился, в тот же год снова выиграв украинский турнир! И вот в который раз он завоевывает право ехать на гранд-финал WCG. Молодец! Вот что значит настоящий чемпион.

Но победа в финале не означала первого места, хоть и гарантировала поездку на Гранд-финал.

Лузеры – 1/2 финала:

allgames.xan – HRIJoe – 3:1.

Слово – CybermaN-y:

В невероятно напряженной и нервной игре все решил практически один-единственный момент за 1,5 минуты до конца матча, когда Ксану в одной из многочисленных перестрелок все-таки удалось зафразить соперника и выйти вперед. Времени оставалось мало, и Джо предпринял отчаянную попытку атаки, которая привела к увеличению разрыва в счете до 2 фрагов, после чего последовало gg.

Лузеры – финал:

zd.Mistik > allgames.xan – 3:2 (OT).

Mistik проигрывал всю игру. Но за несколько секунд до конца партии он смог неимоверными усилиями сделать долгожданный фраг и добиться овертайма. Только в течение дополнительного времени Mistik получил возможность отыграться и начал пасти хан-а, не давая тому свободно вздохнуть. Ветеран хан стратегически ушел в дифенс и смог от обороны удерживать ничью достаточно долго, пока Mistik не отождрался до предела и сделал на хан-а победный фраг.

Суперфинал:

GSCiChip.mask > zd.Mistik – 7:4 @ DM-1on1-Roughinery.

Что тут говорить! Это, друзья, не халява, не еще что-то, а настоящий чемпион. Надеемся, что на этот раз он сможет показать себя хорошо не только в Украине, но и на мировой арене.

Итак:

- 1 место – GSCiChip.mask – ноутбук Samsung V30-QOB + поездка в США;
- 2 место – zd.Mistik – монитор Samsung Syncmaster 710N TFT + поездка в США;
- 3 место – allgames.xan – мобильный телефон Samsung SGH-X450.

Папский состав. Достойные прогеймеры будут представлять в этом году Украину в номинации UT 2004 на WCG 2004. Мы будем болеть за вас!



Кубок Украины по компьютерному спорту стартует!

Вы еще не забыли, что теперь в нашей стране есть признанный вид спорта и, соответственно, все, что к этому прилагается. Так вот, Кубок Украины, проводимый Федерацией компьютерного спорта, начинается прямо в сентябре!

Подробности узнавайте на официальном сайте Федера-

ции www.fcsu.kiev.ua, а у нас вы можете навести справки. Вот вам инфо для размышления.

Турнир пройдет в восемь этапов, после которых будет финал. Игры состоятся согласно расписанию, которое можно увидеть в таблице 1.

На каждый этап будет гарантирован призовой фонд в размере 3000 гривен. Это не

означает, что больше не будет (скорее всего, как раз будет). Это гарантирует то, что меньше не будет точно!

Победители региональных этапов, согласно квотам, получат путевки на финал (см. таблицу 2).

И на финале будет гарантированно разыграно 6000 гривен.

Как на всяком порядочном Кубке страны, победители и призеры всех этапов получат медали, грамоты и все, что полагается.

Причем по итогам всех игр будет проводиться рейтинг. Обновление рейтинга ищите в ближайших номерах нашего журнала и на сайте Федерации.

Таблица 1

Этап	Период	Город
1-й	18.09 – 19.09. 2004	Симферополь
2-й	25.09 – 26.09. 2004	Одесса
3-й	02.10 – 03.10. 2004	Днепропетровск
4-й	09.10 – 10.10. 2004	Харьков
5-й	16.10 – 7.10. 2004	Донецк
6-й	23.10 – 24.10. 2004	Ровно
7-й	30.10 – 31.10. 2004	Львов
8-й	06.11 – 07.11. 2004	Киев
Финал	13.11 – 14.11. 2004	Киев

Таблица 2

Этап	Город	Counter-Strike	Star Craft	War Craft	Quake
1-й	Симферополь	2	2	2	2
2-й	Одесса	3	3	3	2
3-й	Днепропетровск	2	1	2	2
4-й	Харьков	2	1	2	2
5-й	Донецк	2	1	2	2
6-й	Ровно	1	1	2	2
7-й	Львов	2	1	2	2
8-й	Киев	3	3	3	2

Еще один бесплатный СЛОН от журнала «Шпиль!» и клуба «Станция»!

Мегаклуб «Станция» (г. Киев, ул. Героев Космоса, 4) предлагает вам стать слушателем курсов для айтишников и юзеров **НА ШАРУ!** Как получить шаровое образование – читайте ниже. А сейчас – о курсах.

Проучившись на курсах, можно узнать:

1. Компьютер для начинающих;
2. Программирование на C/C++;
3. Программирование на Pascal/Delphi;
4. Администрирование сетей. Windows NT/2000;
5. Компьютерная графика и верстка;
6. Компьютер для инженера. AutoCAD.

По окончании курсов студенты получают диплом государственного образца. А обучение ведут преподаватели престижных ВУЗов Украины.

Чтобы стать участником этой мегакрутой акции, вам нужно прислать купон на адрес редакции, и среди всех присланных купонов будет разыграно право на **ШАРОВОЕ** обучение на курсах **ПО ВАШЕ-**

МУ ВЫБОРУ! Вот так все просто и круто.

А те, кто не выиграл, все равно могут пойти на курсы, только предварительно оплатив их. За справками обращаться по тел.: (044) 247 19 58.

Подробнее о клубе можно узнать по адресу www.stancia.net.

Лицензия АА №521667 от 23.06.2003 г.

ШАРОВЫЕ КУРСЫ ДЛ Я МЕНЯ!

Я: _____

Мой адрес: _____

Мой контактный телефон: _____

ПРЕДЪЯВИВ ЭТОТ КУПОН В КЛУБЕ «СТАНЦИЯ», ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ПРАВО НА 1 ЧАС ШАРОВОГО ВРЕМЕНИ

г. Киев, ул. Героев Космоса, 4, РТЦ «РИТМ», 3-й этаж



Курсы на шару

ASUS Summer Cup 2004



1 этап: Ukraine Preliminaries

В среде кибер-спортивной комьюнити давно ходили слухи, что чемпионат, организатором и спонсором которого является компания ASUS и который проходит ежеквартально, именуясь соответственно ASUS-Зима, -Весна, -Лето и -Осень, наконец-то примет в свои объятия и украинских игроков. Дело в том, что чемпионат, проходящий строго раз в три месяца в Москве, явно заслуживал того, чтобы и отечественные геймеры смогли показать, как надо играть, нашим соседям с севера, востока,

запада, в общем, отовсюду. И вот наконец-то, как мы уже сказали, ASUS обратил внимание на Украину, а столичный клуб «Станция» принял все меры, чтобы взгляд на нашу страну остановился именно на нем. Так что теперь мы имеем возможность рассказать вам, как 21 августа решались судьбы путевок в Москву, на финал ASUS Summer Cup 2004, где наши ребята 28 и 29 числа пытались отстоять честь страны. Игры проходили в трех номинациях – Quake 3, которую отбросил WCG, но которая еще остается крайне популярной, Warcraft 3: The Frozen Throne и, конечно же, Counter-Strike.

Ясное дело, что чемпионат привлекал немерено внимания к себе. Тут собрались практически все самые сильные игроки страны по всем трем видам – к примеру, в казалось бы забытую Quake 3 приехало поиграть ни много ни мало, а 23 участника. Прикол в том, что среди них – такие папашки, как старый добрый Терминатор (который зажигал в от-

сутствие одесских отцов), самый импульсивный игрок Эски (перешедший с отменой номинации Q3 в играх WCG на UT 2003, а потом попросту практически переставший принимать участие в чемпах). Кроме того, Гипнотик и Хантер, а также обозреватель портала www.GameInside.com Smile, который не запятнал имени киберспортивного гиперпортала и занял 4-е место. Правда, уровень чемпа по Quake 3 в целом стоит отметить как средний или даже ниже среднего...

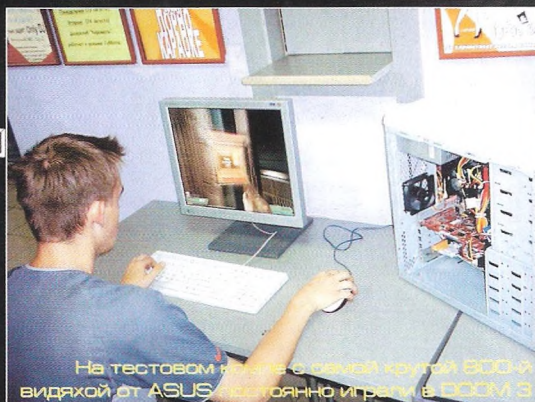
Игры первых отборочных по Quake 3: Arena закончились финалом – суперфинала попросту не было. Прошедший по винерам Терм не стал напрягаться и сражаться с Эски, который прошел по лузерам, выиграв в финале лузеров у hunter.stancia на dm6 (помните еще такую карту? :-)) со счетом 16:5. Ребята разделили первое и второе место и отправятся в Москву на суперфинал – чего им еще желать?

Третье место, как вы поняли, занял Хантер, на четвер-

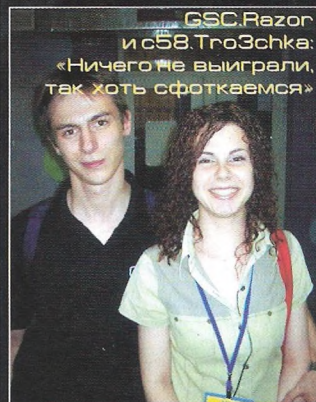
том засел GSC-Smile, а пятое и шестое разделили pro100* Hypnot1c и sd'Stalker.

Что касается игр по Warcraft-у, то тут тоже особых сюрпризов не было – по причине отсутствия Fodder и Maloy судьба чемпа была решена.

Первое место занял все тот же Hot, второе – Izual, и они оба отправятся в Москву, где, надеемся, покажут себя хорошо. Но не все так просто – Hot занял первое место, прорвавшись в суперфинал через лузерскую сетку. Во время игры в финале винеров против Izual-a Hot нажал на клавиатуре знаменитую кнопку с эмблемой MS, и комп переключился в винду. Так, по крайней мере, говорят судьи, а за ними – последнее слово. В любом случае, пока Хот сидел и соображал, что происходит, и переключался обратно в Warcraft, Изуал его крепко приложил: Хот как раз атаковал базу Иззи, и тот, конечно же, воспользовался бездействием противника. Вот так примерно 10 секунд



На тестовом столе с самой картой 800-й видяшкой от ASUS постоянно играют в DOOM 3



GSC.Razor и c58.Tro3chka: «Ничего не выиграли, так хоть сфоткаемся»



Smile – все-таки не скрывает эмоций!

бездействия стоили Хот-у переселения в игре, и он проиграл. Прошедший по винерам геймер с ником Starcrafter проиграл Izual-у и отправился в лузеры. Там его порвал Хот, прошедший Razor-a. Хот все-таки добился своего и завоевал поездку в финал, даже несмотря на такой технический казус.

Параллельно с соревнованиями по WC и Q3 шел отборочный турнир, в котором разыгрывалась путевка на финал по Counter-Strike. Да, в отличие от индивидуальных турниров только один победитель в дисциплине КС мог рассчитывать на участие в финальных играх ASUS в Москве.

И снова, как и на отборочных WCG UA 2004, карты по КС были распределены по турам: 1-й тур винеров – de_inferno, 2-й тур винеров – de_nuke, 3-й тур винеров – de_dust2, 1/2 финала винеров – de_cbble, финал винеров – de_clan_mill, суперфинал 1 – de_cbble, суперфинал 2 – de_clan_mill; 1-й тур лузеров – de_nuke, 2-й тур лузеров – de_dust2, 3-й тур лузеров – de_cbble, 4-й тур лузеров – de_clan_mill, 5-й тур лузеров – de_train, 6-й тур лузеров – de_inferno, 7-й тур лузеров – de_nuke, финал лузеров – de_dust2.

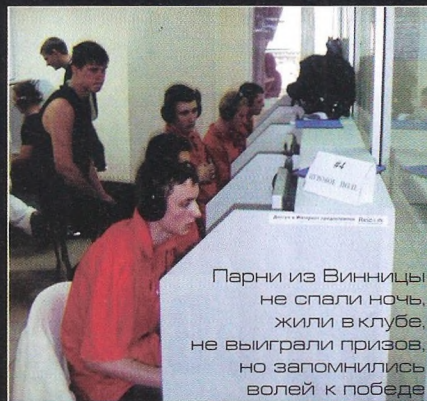
Стоит сказать, что в чемпионате не принимала участия команда GSC.GameWorld, но не выступала она только как команда – ее игроки участвовали в разного рода сборных командах, которые все же засветились на турнире. Например, команда InDaMix в составе Enix, kuku, BoBo, Sprut, Silence. Комментарии излишни :-). Еще нужно вспомнить, что в чемпионате приняла участие команда TMS, которая некоторое время была в состоянии «полураспада», и ее состав был такой: Kondi, Chucky, Nightmare, Royal, Active.

Весь чемпионат прошел довольно ровно, и те, кто по всем раскладам должны были выиграть, выиграли, а те, кто не должны были выйти в финал, не вышли.

И снова, как на WCG, когда приближался конец турнира, – HR, и снова их нелюбимая



Участники дружеского турнира среди прессы (мы – слева)



Парни из Винницы не спали ночь, жили в клубе, не выиграли призов, но запомнились волей к победе

карта de_nuke. В полуфинале лузеров парни из HR... в общем, непонятно, на что они рассчитывали. Непонятна мотивация этой сильной во всем, кроме de_nuke, команды. В игре, где проиграть можно только один раз, HR после проигрыша на втором дасте команде pro100 не имела права на второй проигрыш. Но вот – полуфинал лузеров, несколько шагов до победы в турнире – и снова pro100, и снова (какая неожиданность!) карта de_nuke... Проиграв 12 раундов за террористов, HR, сыграв за контеров, не смогла удержаться больше одного раунда – счет за вторую сторону 1:1 решил их судьбу в этом чемпе. Обидно! Сильнейшая команда, которая не умеет играть nuke...

В лузерском финале на втором дасте встретились pro100 и InDaMix. Очень сильная игра pro100 не дала сборной ни одного шанса – 13:1, и pro100 – в суперфинале.

Суперфинал по накалу страстей был достоин не финала отборочных в Украине, а суперфинала в Москве. Игра на de_train за контеров пошла у DIOsoft очень неплохо, но они не смогли набрать большого отрыва и сыграли 7:5, после чего пошла игра за вторую сторону. В свою очередь, pro100 взялась за выгодную на этой карте оборону с большим умением и выигрывала за вторую сторону 7:2. Им оставалось выиграть один раунд, и путевка была в их кармане, но DIOsoft провел серию потрясающих атак и сравнял счет, сведя его к общему итогу 12:12. Наступило время овертаймов... Взяв 3 победы за терроров, DIOsoft

продолжил серию побед и за ту же сторону смог набрать преимущество в одно очко – 2:1 в пользу киевлян. За контеров они выиграли с таким же отрывом и буквально вырвали победу из рук pro100. Превосходная игра! Таким образом, честь представлять КС Украины в Москве досталась команде DIOsoft.

Москва, как много в этом звуке...

Много, не вопрос. Но 28 и 29 августа стало еще больше, потому что наши парни приехали завоевывать столицу России на финале летнего кубка ASUS Open Summer 2004.

Наши квакеры вылетели почти с самого начала, что крайне обидно. Эски, как отец, был отсеян сразу во второй тур, откуда и вылетел... Терм проиграл в третьем туре, правда, с минимальным счетом – 7:8. А победителями стали россияне ASUS*c58-Jibo (1 место), rC-Dept (2 место) и ASUS*c58-Evil (3 место).

Надежды в «варе» оправдались тоже очень частично: наш отец GSC.Hot смог разделить только 7–8 место с r095us*Soul. A Izual повто-

рил судьбу Эски, вылетев со второго тура, куда его посеяли.

И только «контра» дала нам бронзу! Парни из DIOsoft порадовали и прошли по винерам до финала, выбив в лузеры ацкую бригаду Virtus.pro в полуфинале. В финале они на допах проиграли команде emax (итоговый счет – 19:15) и снова попали на Virtus.pro. В лузерском финале им не удалось одержать такой же убедительной победы, как в финале винеров. Мораль подкачала или что-то еще, но третье место, и не выше. Правда, это очень хороший результат, учитывая высокий уровень турнира! В итоге они получили 400 денег призовых и отправились с менее удачливыми украинскими спортсменами на родину хвастаться первым местом.



Николай Турчак – лицо ASUS в Украине – рад за DIOsoft

Название: Jin Roh

Формат: полнометражный мультфильм

Производитель: Production I.G.

Режиссер: Hiroyuki Okiura

Волк, который живет по человеческим законам

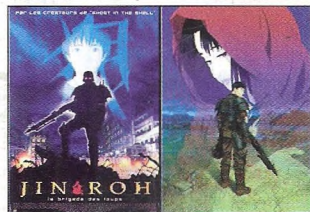
Мы не люди, переодетые в собак.
Мы волки, переодетые в людей.

Mamory Oshii



Политика

По сюжету фильма, в 1943 году страна восходящего солнца проиграла Дяде Сэму. Десять лет понадобилось японскому правительству, для того чтобы вывести страну из затянувшегося кризиса. Медленно, но уверенно Японский архипелаг, расположенный у восточных берегов Азиатского континента и состоящий из четырех главных островов – Хоккайдо, Хонсю, Сикоку и Кюсю, – начал

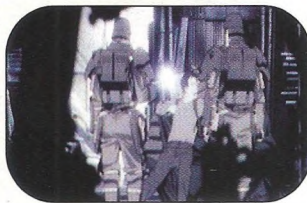


подниматься из руин, оставленных оккупационной армией. Однако взятый за основу План Ускоренного Развития Страны (ПУРС) имел свои недочеты. И первыми, кто это почувствовал, были руководители отраслей промышленности и сельского хозяйства.

В результате активной урбанизации страны в больших городах начали появляться бедные районы, которые довольно быстро



превращались в очаги преступности. Однако главной проблемой для правительства стала не столько безработица из-за большого притока людей из сельских регионов страны, сколько появление множества антиправительственных вооруженных группиро-



вок, борьбу с которыми вела полиция. Но численность полицейских формирований уступала количеству воинствующих группировок. Кроме того, судебные-исполнительные власти не позволяли полиции применять физическую силу для подавления многочисленных демонстраций.

Для того чтобы не прибегать к помощи сил самообороны и положить конец амбициям полиции, планирующей стать главной национальной силовой структу-



рой, правительство Японии выбирает третий вариант. Оно создает отдельное подразделение – «Отряд Городской Безопасности» (ОГБ), – подчиняющееся исключительно комитету по безопасности, находящемуся в Токио.

Экипированный самым совершенным оружием и чрезвычайно мобильный отряд очень быстро становится эффективным



средством защиты правопорядка. И через какое-то время ОГБ оказывается единственной силой, способной противостоять антиправительственным группировкам. К тому же хорошо налаженная еще во время борьбы с американцами агентурная сеть помогает ОГБ свести к минимуму количество антиправительственных группировок.



Однако большая часть расформированных подразделений не собиралась окончательно уходить с политической арены страны. Перераспределение сил внутри мелких групп позволило определенным лицам создать новую террористическую организацию «Секта», способную на должном уровне противостоять силам ОГБ. С появлением более эффективного противника ОГБ пришлось пересмотреть свои методы борьбы с террористами.



Именно в этот период между группой быстрого реагирования ОГБ «Панцири» и силами «Секты» возникли серьезные конфликты. Все чаще улицы Токио становились ареной кровавых побоищ.

Агенты



«Фермерам на Среднем Западе нужна хорошая плодородная земля. Также она нужна и «бродячим летчикам» – птицам. Они зависят друг от друга. Человек может часами любоваться полетом птицы в небе. А она, в свою очередь, сидя на огородном чучеле, может с неподдельным любопытством наблюдать, как человек с лопатой вскапывает землю. Они такие разные, но в то же время представляют друг для друга интерес», – сказала девушка, глядя на чайку, кружащую над гладью городской реки. Девушка повернулась к мужчине и протянула бумажный пакет.



– «Красная шапочка»? – спросил он, раскрыв пакет.

– Да. Я хотела оставить книгу возле могилы, но потом подумала, что вам это будет нужнее. Она была моей един-



ственной сестрой, и я была к ней очень привязана. Мы отлично понимали друг друга, будучи достаточно разными. Она всегда была чиста в помыслах и верна своим убеждениям.

Ее звали Нанами Агава. Еще во время учебы в лицее она



присоединилась к демократическому фронту. Что заставило ее сделать это, трудно сказать. Возможно, виной всему была политическая обстановка в городе. Однако действия и методы Нанами вызвали негативную реакцию со стороны членов руководства, и после второго предупреждения подвернулся удобный случай исключить ее



из организации. Шесть месяцев спустя через своих знакомых она вступила в отряд снабжения Джекобсона, который входит в состав «Секты». Что произошло потом, вы знаете сами.

– Почему вы меня не вините?
– Вы не виноваты в том, что случилось. Кроме того, как мне



сказали, вы не выстрелили в нее. Просто вы оба выполняли свою работу.

Руководящие звенья

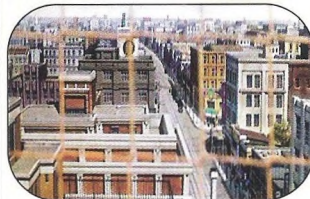
Стоя у окна и глядя на спортивную площадку, человек в форме произнес:

– Это наш агент Фу Це Казуки. В этом году он закончил военную академию и осенью был зачислен в штурмовой отряд ОГБ. Два месяца он провел



в лагере «Панцирей», после чего был откомандирован на боевое патрулирование. 9 февраля его группа в туннелях города вышла на след вооруженной банды «Секты». Ликвидировав основные ударные силы банды Джекобсона, они стали прочесывать закоулки туннелей в поисках оставшихся людей.

– Что ж, ситуация была сложная, особенно для новичка. Наверняка ничего подобного



в академии он не проходил. Оказавшись лицом к лицу с девочкой, да еще такой юной...

– Да, «Секта» не первый раз использует женщин и детей. Чаще всего они перевозят оружие и взрывчатку. Мы должны понять, что речь идет не о каких-то жалких контрабандистах



или одиночках-террористах. Наши противники – фанатики, готовые для достижения своей цели принести в жертву что угодно и кого угодно. Расследованием всех обстоятельств и определением наказания займется отдел внутренних расследований (ОВР).



Закон

ОВР:

– Ваше имя и должность.
– Агент Казуки Фу Це. Боец бригады «Панцири». Второй батальон, первая рота, третье штурмовое отделение.
– В чем заключалось ваше задание 9 февраля сего года?



– Мы получили информацию, что террористы перемещаются по туннелям городской канализации. Ровно в 22 часа последовал приказ обследовать туннели. В операции участвовали 5-е, 6-е и 7-е отделения. А также 1-е и 2-е отделения 1-го батальона. Мы вошли в систему туннелей в точке Б-12 и пошли по направлению 23.



– Какой именно приказ вы получили от старшего?
– Воспрепятствовать перемещению или складированию любых видов оружия и взрывчатки в туннелях, а также уничтожить всех повстанцев и подозрительных личностей.
– Как развивались события после того, как вы оказались в туннелях?



– Через 20 минут после начала продвижения 1-е отделение, которое, как и предполагалось, шло во главе группы, наткнулось на группу террори-

стов. Об этом они сообщили нам по ради, после чего мы немедленно отправились в нужном направлении вместе с 6-м отделением.



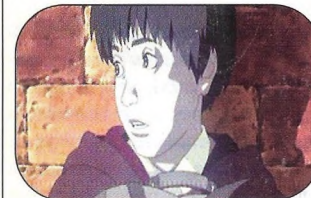
– Можете ли вы сказать, кто встретился вам на пути?
Последовало молчание.
– Почему вы не выстрелили?
– Я не знаю...
– Агент Казуки Фу Це, военный трибунал принял решение отстранить вас от службы. В ожидании дальнейшего приказа вы вернетесь в военную



академию и продолжите обучение. Вы свободны.

P.S.

Любая игра имеет начало и конец. В любой игре есть побежденный и победитель. Каждый, кто принимает участие в игре, тем или иным образом влияет на ее финал. Начиная игру, игроки надеются на свою победу, но никто



из них не уверен на все 100%, что он будет победителем, так как игры в политику слишком опасны. Для того чтобы пройти игру до конца, нужно обладать терпением и осторожностью.

Sova



Animania NEWS

На российской студии «Пилот» под руководством



Александра Татарского осуществляется грандиозный проект – съемки 52-серийного мультфильма «Гора самоцветов». Каждая серия – сказка одной из 52 народностей, живущих на территории России.

Александр Татарский сообщил журналистам, что над этим масштабным проектом трудится весь цвет отечественной анимации – огромная команда лучших российских мультипликаторов, перед которыми стоит не только эстетическая, но и социально-политическая задача. «Юному зрителю еще можно объяснить, что мы живем в многонациональной стране, в которой каждый уникален и самобытен и где без терпимости и уважения друг к другу прожить невозможно». Предваряться каждая сказка будет трехминутной заставкой, знакомящей маленьких зрителей с традициями и историей народности, которая ее создала.

Первые десять серий «Горы самоцветов» будут готовы весной 2005 года. Тогда же, по словам Татарского, начнутся переговоры с телеканалами относительно показа. В будущем планируется выпуск многосерийки на DVD.

По сообщениям «Интерфакс»

Киностудия DreamWorks победила свою не менее известную киноконкурентку New Line Cinema в тендере на приобретение права снять фильм о трансформерах. Предположительно окончательное решение компанией Hasbro, обладающей коммерческим правом на известные игрушки, было принято после того, как Hasbro посетил основатель DreamWorks Стивен Спилберг (Steven Spielberg).

Режиссером фильма о раскладных роботах, скорее всего, будет друг и соратник Спилберга Роберт Земекис (Robert Zemeckis) («Кто подставил кролика Роджера», «Полярный экспресс»), который готов использовать во время съемок новейшие технологии, протес-



тированные в только что снятом «Полярном экспрессе».

По сообщениям Ain't It Cool News

Премьерный показ второй части мультфильма «Ледни-

ковый период» (2002), детища компаний Fox и Blue Sky's, должен состояться в марте 2006 года. Вероятно, сиквел не удостоится пресловутой «-2» в названии, а станет в какой-то мере новым фильмом.



По сообщениям Dark Horizons

DreamWorks на волне ошеломляющего успеха второго фильма про Шрека добавила к заявлениям о третьей и четвертой частях ленты еще и новый фильм с участием уже знакомых героев. На студии начались съемки оригинальной истории про Кота в сапогах – того, которого так блистательно озвучил Антонио Бандерас. Проект осуществляет уже другая команда, но чувство юмора, голоса и модели персонажей останутся прежними.

The New York Times

Компания Top Cow Comics объявила о том, что студия Gonzo получила лицензированные права на создание аниме-сериала Witchblade («Клинок Ведьмы») по одноименному американскому комиксу. Напомним, что комикс-серия Witchblade издается компанией Top Cow Image Comics с 1995 года. Немалая заслуга в обретении комиксом популярности принадлежит американскому художнику Майклу Тернеру, который работал над такими известными сериями комиксов, как Cyberforce, Ballistic, Fathom.

Witchblade рисовали и другие художники, напри-

мер, автор комикса Dawn Линшер. Но никто из них так и не смог сравниться с творением Тернера. Его Сара Пеццини, едва прикрытая хитиновым armorом, служит в нью-йоркской полиции, она красива, сексуальна и в меру трагична.

Однако из-за сложности сюжетной линии Witchblade, придуманной авторами Марком Сильвестри, Дэвидом Вольфом и Брайаном Хэйберлином, а также из-за масштабной художественной детализации мира ведьмы, компания Gonzo, выкупив права, решила адаптировать американский комикс для японского читателя. В первую очередь это коснулось внешности главной героини



и ее имени, а также места действия, где будут разворачиваться события. Также Gonzo Studios в сотрудничестве с японским издательством Kodansha сообщила о том, что аниме, основанное на оригинальном концепт-арте Witchblade, будет иметь свою собственную историю. В свою очередь, компания Top Cow Comics сообщила, что опубликует английский перевод манги Witchblade в Америке.

По сообщениям Icv2 News

Новости подготовили: Andy_nin.Ja & Sova

Создавая мультфильм...

Каким животным стал бы ты,
Если бы мог быть животным?

Дуглас Коупленд

ТАЙМИНГ. Часть 3. Гротеск

Говоря о персонаже рисованного фильма, необходимо учитывать, что внешний облик героя является лишь одной из сторон мультипликационного образа. К примеру, сатирический рисунок, созданный художником, отображает только пластический образ героя. Полностью раскрывается этот образ только в сочетании рисунка и движения, когда рисованный герой начинает действовать во времени и пространстве.

При создании сатирической сцены художник-мультиплика-

тор должен придать герою преувеличенную форму, преувеличивая характерные явления для создания ярких и выразительных образов. Без гиперболизирования характеров рисованных персонажей, без заострения этих характеров в рисунке, без выявления в изобразительной форме персонажа индивидуального и в то же время типического не может быть в мультипликации полноценного образа.

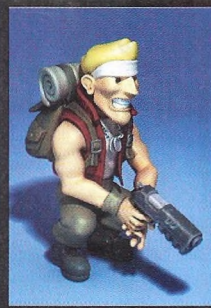
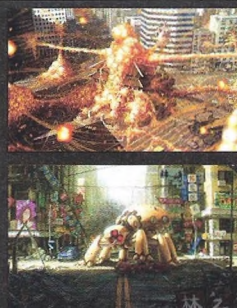
Итак, **гротеск** — это не искажение, а изображение действительности в фантастически преувеличенном виде. Гротеск — один из способов

бражения его характера в гротескной форме, как от общей ситуации, используя гротескность диалогов и соответствующую расстановку персонажей. И это правильно, поскольку, читая подобные комиксы или юмористические сценки, человека не интересует внутренний мир героя, ведь персонажи там в основном схематичны и статичны. Однако при создании комической ситуации в мультипликации художник должен в первую очередь учитывать личностные характеристики персонажа. То есть если это, например, старик, то рисунок

к изображению в натурном кино, если он будет напоминать живого человека, то мультипликация достигнет совершенства.

Это глубоко ошибочный взгляд на искусство рисованного фильма, непонимание его сущности. **Мультипликации не нужно скрывать своей условности, ибо в этом и заключается специфика и основная сила данного искусства.**

Прием гиперболизации только тогда реализуется в полной мере, когда он будет использоваться не только для раскрытия характеров персо-



тор пытается подобрать такой вид рисунка, который в сочетании с движением будет выглядеть на экране наиболее выразительно.

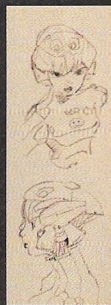
«Искусство мультипликации», — говорил И. П. Иванов-Вано в своей книге «Кадр за кадром», — не нуждается в копировании действительности. Художник-мультипликатор, как и любой художник, должен знать жизнь, должен изучать ее, уметь отбирать в ней самое типическое и облекать его в ху-

раскрытия внутренней сущности персонажа. Используя прием гротеска при создании персонажа, художник-мультипликатор должен уделять особое внимание сохранению баланса между, так сказать, формой и содержанием. Однако в некоторых видах изобразительного искусства, в основном в сатирических набросках или однополосных комиксах, гротескность формы доминирует над содержанием. То есть художник идет не так от персонажа, изо-

не должен изображать старика вообще, лишая его особенных индивидуальных качеств, благодаря которым можно определить его характер. А вот в многосерийных мультфильмах, создавая героев, художник зачастую использует прочно укоренившиеся изобразительные штампы, даже не пытаясь переосмыслить богатый жизненный опыт.

Некоторые считают, что если рисованный персонаж максимально приблизится

нашей, но и для раскрытия идеи мультфильма в целом. В противном случае гротеск утратит смысл. Таким образом, основным художественным принципом искусства рисованного фильма является преувеличение — гипербола, гротеск, карикатура. М. Горький говорил, что гипотеза-домысел — родная сестра гиперболы-преувеличения и что подлинное искусство всегда более или менее преувеличивает действительность.





Летом наши продвинутые читатели стопудово сидели за компами и играли в ацки занятные шпиль, а непродвинутые, если делать было совсем нечего или чего-то в голову напекло, ехали на скучное озеро, реку, море, в лес, на дачу и занимались непотребством – плавали, загорали либо же просто отдыхали в тени,

читая «Шпиль!» или слушая музыку... Но среди тех и других нашлись умники, просекшие тему и взявшие с собой фотик – для того чтобы заработать еще один фотоаппарат на шару. Ну, вы знаете, это у нас замануха такая, все на шару (то бишь за 1 гривну) раздавать. Вот и фотоаппараты торговой марки Trust, любезно предоставленные нам ими, мы решили дать вам вместо них, потому что они именно нам доверили дать вам их фотки (это называется «игра местоимений»).

Летом пошла масса писем, и все на тему «Какой я, блин, классный и ацки обезбашенный геймер, и еще я читатель «Шпиль!», и это, блин, крайне круто! Yo!».

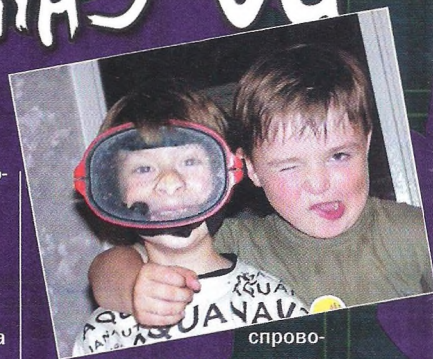
Среди множества фоток мы отобрали те, которые сегодня и публикуем. Вам нужно выбрать самые крутые фотки и прислать нам свое мнение: кто, по-вашему, победитель и самый ацкий читатель «Шпиль!»?

Вторая часть фоток будет опубликована через номер. Поэтому торопитесь! До начала октября мы принимаем ваши фотки и уже в ноябре решим, кто получит фотоаппарат. Ой, ё! Все не так! Не один фотоаппарат, а 2 фотоаппарата! Шара была круче, а мы и позабыли. В общем, смотрите, оценивайте и шлите фото. Может, вы круче тех перцев, которые уже показали нам свое лицо?

Да, стоит заметить, что девчонки фотографии не прислали. Только один сознательный читатель журнала – почтеннейший Zerkella, бог судейства по «крафту», – прислал нам фотку просто-таки звезды этого номера Троечки. Так что, девчонки, вспомните, что вы тоже наши читательницы и вполне заслуживаете приза! Шлите! Для разнообразия хотя бы...

Ну, а теперь – вот они, наши читатели.

Юра прислал свою ацкую фотку по мылу. Интересно только, кто из них – наш уважаемый Юрий? Если это тот, что в маске, то приз, судя по выражению его лица, ему уже не понадобится. А если тот, который без маски, то приз ему давать не стоит –



спровоцируем волну насилия, потому как он захочет сделать еще несколько фоток типа «Я душу соседа», «Я топчу дворника», «Я классно плюю на голову лысому с первого этажа» и т.д.

«Человек разумный» прислал нечто. Это не фотография, а, скорее, иконка для рабочего стола... Ну, публикуем...



Вован Слипченко сделал ацкие фотки! Молоток! Лозунг «Мы были первые!» – тоже в тему.



Мы были первые!





Вот только если ты, Владимир, выиграешь, куда тебе фотоаппарат слать? На Луну?

X-Huntera крепко придавило... Бандана от «Шпиля!» — это, конечно, похвально. Но если ты хочешь, чтоб тебя



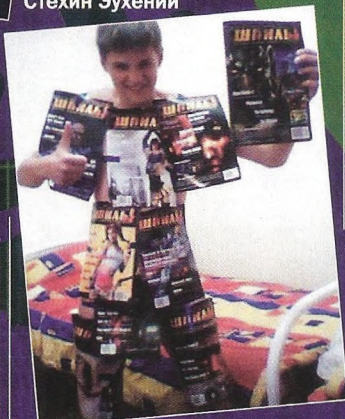
реально стильно придавило, то стоило одеть еще и футболку от нашего журнала. Мы в таких сами ходим.

Игорь, который **Slayer**, вышел погулять в лес, и тут на него напало стадо диких журналов, один из которых, как



чужой, прицепился к могучей груди нашего читателя. **Slayer** отбивался, как мог. Но, видно, не отбился. И остается нашим читателем. Приводи друзей в тот же лес — вместе легче одолеть дикие журналы!

Наш старый знакомый — **Стехин Эухений**



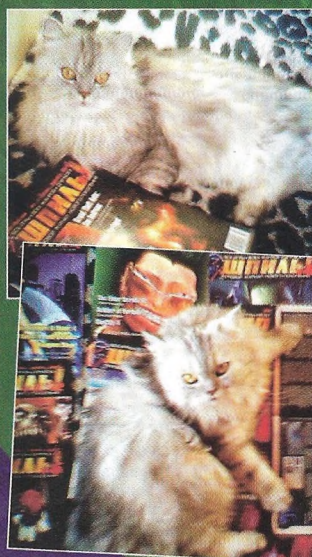
(Женя, без обид!) — тоже попал в лапы журналов. Плохо видно, но они обмотали его руки и ноги. Как ты теперь в туалет ходишь, приятель? Беда...

Tony Mazin решил расширить нашу читательскую аудиторию за счет непарнокопытных. Он был не в курсе, что культурные животные редакции — это хомяки, а главного редактора — ворона и поросенок. Так



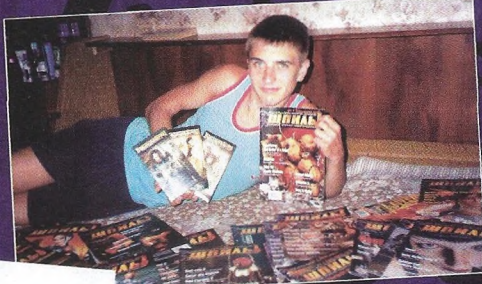
что в следующий раз лучше обучай правильному чтиву хомяка-шатунa! Но на первый раз неплохо.

Женя, только теперь Чумаченко, прислал нам фотки еще одного подвига *Chitateljus Shpilius*. Вид настолько редкий и неуловимый, что взять его в фокус Жене не удалось. Но оценить повадки и пристрастия



этого зверя можно и так: он читает **Silent Storm**.

Андрюха Храмцов живет в городе Судак, в абонентском ящике на почте — такой обратный адрес он указал в письме. В ящике просторно, есть диван и наши журналы. А что еще надо? Комп да интернет.



Да кухню и туалет, ну и душ. Нет, ящик не рулит. Переезжай в какой-нибудь дом, Андрей!

«Мировоззрение — студэнт», — так о себе написал



ахел, он же **А. О. Рудницкий**. Хорошие обои сделал себе наш читатель. Причем, что похвально, чтобы их сделать, он покупал дополнительные журналы, а те, что в коллекции, он не рвал и не резал, а складывал. Журналы с хорошими картинками на wallpaper тоже покупал и клеил! Это круто. Подход не детский. В общем, Коростышев рулез 4ever!

Андрій Ст. Вурста изобразил памятник из анекдота про Сталина (да, ребята, был такой. Спросите потом у родителей). В общем, в городе Хуст, что в Закарпатье,



есть памятник верный и исторически, и идеологически — читатель «Шпиля!» **Андрей Вурста** читает журнал «Шпиль!» **Андрея Вурсты**.

В Крыму, как оказалось, наш журнал читают не только Лошади с большой буквы, но и собаки. Вот проживающий в Ялте **Цаплин М. В.** буквально отбивает





каждый новый журнал у своего барбоса – так тот любит статьи про аниме. Причем отбивает журнал не один, а всей семьей. Ахтунг!

Ян Сапельников из Луганска вообще попал под прицел



папарацци. К счастью, журнал «Шпиля!» у него всегда с собой.

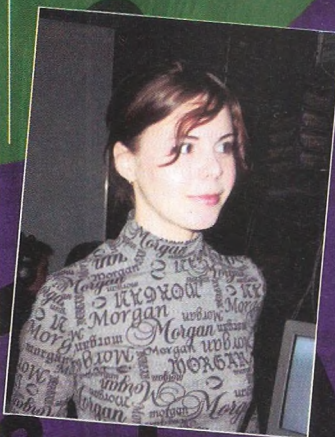
Ну, а упомянутый выше Zerkella вот что нам пишет:

«Очнулся после WCG, прочитал новый выпуск «Шпиля» и увидел конкурс «Шпильная башня». Вот, отправляю фотки на него. Вообще их очень много уже накопилось, у каждой – своя история. Выбрал четыре наиболее интересных.

• **ESWC – Геймерская Пасха.** Это фотка с финала отборочных ESWC Ukraine, который проводился как раз на

Пасху. У нас (варкрафтеров) было два договора – прийти с крашенками и зашпилить после турнира просто ради развлечения – не так часто все украинские крафтеры собираются вместе. Вот я и пришел – с девчонками для игры и крашенкой. Так их и поймал в кадр некий папарацци.

• **Троечка – АС.** Это фотка Троечки – нашей киевской квакерши. Раньше она была в сильнейшем клане Украины –



KPD, в котором ее и тренировали играть в Quake3. Теперь она числится в известном российском клане c58. Сама фотография сделана на Asus Cup в России этой весной. Там Тройка организовывала и участвовала в турнире-миксе по Q3 – пары в составе male+female сражались за право считаться лучшими. Сама Тройка играла в паре с Cooler'ом – лучшим квакером в России, а может, и в мире (WCG покажет). Этот снимок предназначен для конкурса на «Ацкую геймершу» – высылаю, потому что ей будет приятно. :)

• **Фанат ГСК и «Шпиля».** Фотография сделана во время киевских отборочных WCG UA. Вообще планировалось, что она станет иллюстрацией к колонке на Game-Inside по по-



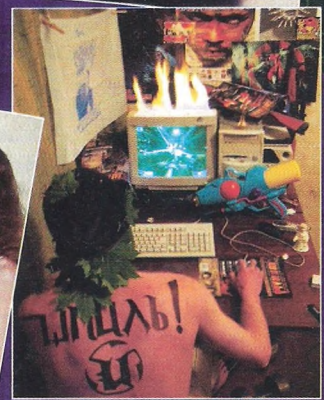
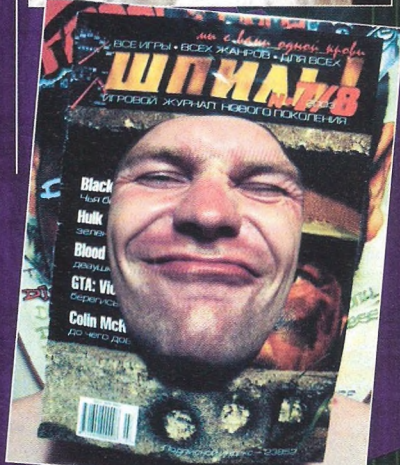
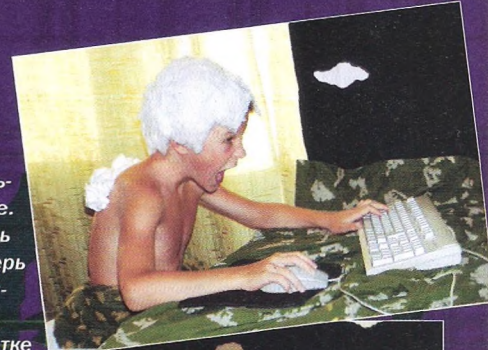
воду постера GSC в «Шпиле». Но потом GSC.Bobo мне прислал сам постер в оригинальном цифровом формате. Поэтому фотка осталась в личном архиве и теперь предназначена для конкурса в журнале.

• **Пума, Зерк, Лиса.** На фотке (слева направо): Puma4ka, Zerkella (то есть я :), /Лиса. Это фото сделано во время финала WCG UA 2004 в гейм-зоне в Украинском доме. Пума и Лиса – симферопольские геймерши со стажем – играют уже года два-три. Начали еще с Quake3, умеют неплохо шпилить в CS. Сейчас основной профиль – Warcraft 3. Пума уже успела отыграть пару шоу-матчей, в одном из них полгода назад вынесла нынешнего финалиста WCG Torment-a, после чего выиграла у Vegas-a – главного судьи WCG. Участвовала в этом году в отборах в Харькове, по пути в сетке без шансов убила двух харьковских крафтеров. Дальше, к сожалению, не прошла. Так мы и сошлись (виртуально, по ICQ) на почве Warcraft-a – я их пригласил пожить к себе на время нашего главного ежегодного праздника. Прикольные девчонки, теперь лишь фотка осталась на память о событии. Так что когда говорят, что геймеры не любят девчонок, а их головы забиты только игрой, то это неправда :)).



Да, в маечке WCG и с бейджем «Судья» спорить сложно – и не таких девчонок можно зацепить! :)

Ну, и напоследок – лидер (по нашему мнению) в конкурсе – Андрей Клименко, он же



ANJ, который прислал нам целую серию фоток. Идейный подход – костюмы, задумки, все дела. Нужно просто смотреть.

А вы шлите свои фото и выбирайте лидеров – ждем от вас новых писем!

P.S. Заголовок – от фонаря. Не берите в голову.

Слон сезона развѣран!

Вот и состоялся розыгрыш приза от журнала «Шпиль» и торговой марки Lexmark! Рады были узнать, что читателей у нас много, и они достаточно разумны, чтобы понять, где им светит шара, а некоторые настолько хорошо соображают, что даже правильно отвечают на заданные вопросы.

Как вы помните, для того чтобы выиграть принтер Lexmark X 1150, нужно было ответить (желательно правильно) на 8 вопросов, опубликованных в 6-м номере, или на 8 вопросов из 7-го номера. По почте и по мылу к нам пришла масса ответов, большинство из которых – неправильные! Это было очень забавно, потому как многие не могли себе представить, что:

- Lexmark действительно производит принтеры, печатающие без полей;
- эта компания первой в отрасли предложила лазерные принтеры с аппаратным разрешением и 600x600, и даже 1200x1200 точек на дюйм;
- она же первой в отрасли сделала струйные принтеры с аппаратным разрешением 600, 1200 и 4800 точек на дюйм. Теперь вы это знаете.

А сейчас пора дать правильные ответы на вопросы.

Итак, №6.

1. Компания Lexmark является производителем струйных, лазерных принтеров и многофункциональных устройств, расходных материалов к струйным и лазерным принтерам, электронных плат для устройств печати (принт-серверы и другие специализированные платы) и программного

обеспечения для управления печатью.

2. Технология PrecisionPhoto используется в принтерах и многофункциональных устройствах Lexmark X5150, X6150, X6170.

3. Компания Lexmark первой в отрасли предложила лазерные принтеры с аппаратным разрешением 600x600 и 1200x1200 точек на дюйм.

4. Струйный принтер Lexmark может печатать с одним установленным картриджем.

5. Многофункциональное устройство Lexmark X5150 выполняет следующие функции: печать, сканирование и копирование.

6. Lexmark является спонсором Европейского конкурса живописи Lexmark European Art Prize.

7. Технология Accu-Feed обеспечивает гаранти-

рованную подачу листа без замятия.

8. Струйные принтеры Lexmark P706/P707 могут печатать фотографии без полей.

№7.

1. В рекламной кампании струйных принтеров Lexmark серии Z был использован Zorro.

2. Штаб-квартира компании Lexmark International находится в городе Лексингтон, США.

3. Специалисты Lexmark разрабатывают принтеры для корпорации Dell Computer.

4. Компания Lexmark первой в отрасли предложила струйные принтеры с аппаратным разрешением 600, 1200 и 4800 точек на дюйм.

5. Минимальный размер капли в струйных принтерах Lexmark – 3 пиколитра.

6. Многофункциональные устройства Lexmark X6150 и X6170 отличаются наличием дополнительного автоподатчика бумаги на 50 листов.

7. Многофункциональные устройства Lexmark X6150 и X6170 могут автономно передавать факсимильные сообщения.

8. Струйные принтеры Lexmark печатают с максимальным разрешением 4800x1200 точек на дюйм.

Вот и все. Эти ответы можно было найти на сайте компании Lexmark, а на некоторые из вопросов вам ответил бы любой консультант в магазине, где представлена техника торговой марки Lexmark.

Но, как всегда, есть читатели усидчивые и внимательные, действительно желающие выиграть приз, а есть те, кто играет наобум.

И среди тех самых – умных и внимательных, не поленившихся отправить правильные варианты ответов, – жребием был отобран **Марчук Вячеслав Владимирович** из Киева. Мы ждем звонка от нашего победителя!

*Под получением приза подразумевается его приобретение за 1 гривну.



Принтер Lexmark X 1150

Третий — лишний!

Мы решили взять небольшой тайм-аут, чтобы разобраться с вашими письмами, пришедшими на конкурс «Третий — лишний» и конкурс на лучшую статью номера. Дело в том, что с переездом на новое место у нас произошли накладки с почтой, которая вместо того, чтобы тоже переехать с нами, уходила в Воркуту. Почему-то на почте при виде слова «Декабрь» думали про Воркуту и отправляли всю корреспонденцию для журнала «Шпиль!» прямо туда. А с Россией свои приколы: таможня и все такое. Так что многие письма, отправленные еще в июне, до нас дошли только сейчас. А, как вы понимаете, выбирать победителей из тех, кому больше повезло, а не из всех, выславших ответы вовремя, было бы нечестно.

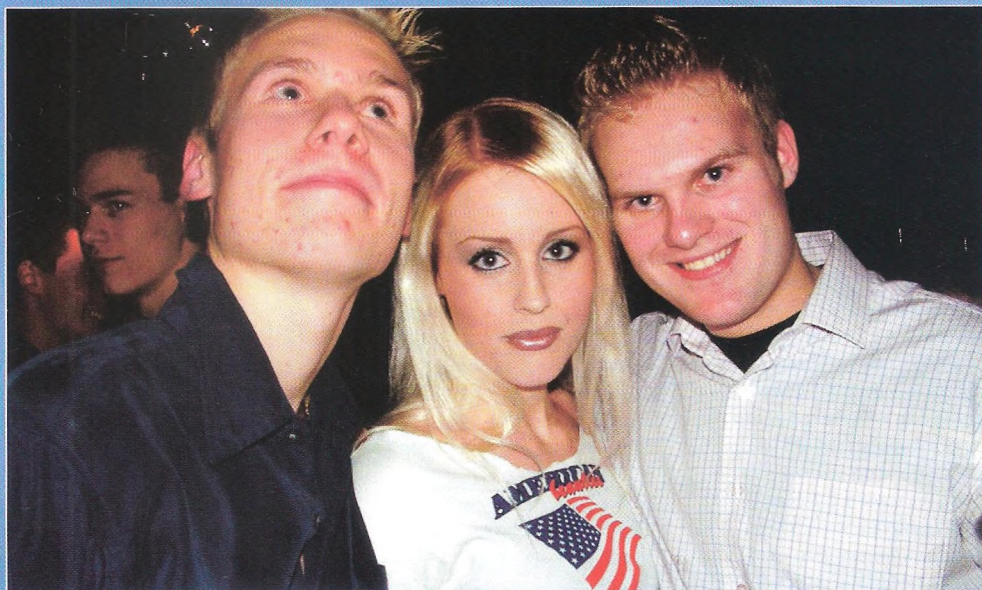
В следующем номере мы подведем итоги и посмотрим,

получится ли у нас снова начать конкурс, который так грубо прервался.

Да, по предварительным данным, в №6 победителем

стала статья про Doom 3. Именно из-за такой популярности мы и решили посвятить нынешний, девятый, номер этой игре. Ацкая игра.

И еще. Ждите результатов и новых конкурсов в следующем номере. Он уже на подходе — остался какой-то месяц!



Конкурс «Третий — лишний!» превращается в «Лишние — первый и третий!»

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет: 000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: 000 «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 01680

3. Если есть вопросы, звони: (044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнах (в т.ч. НДС):

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!	4	3,60		Да!	3	5,64	
Да!	5	3,60		Да!	4	5,64	
Да!	6	3,60		Да!	5	5,64	
Да!	7/8	3,60		Да!	6	5,64	
Да!	9	4,80		Да!	7/8	5,64	
Да!	11	4,80		Да!	9	6,0	
Да!	12	4,80		Да!			
Да!	Спецвыпуск «Вся правда о Counter-Strike»						11,0
Да!	Спецвыпуск «Читы и коды»						11,0
ИТОГО							

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

МОЙ ДРУГ — МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН

Хочешь прославиться сам и сделать знаменитым свой телефон?

Тогда прояви остроумие и находчивость!
Присылай нам фотографии, рисунки, интересные истории,
курьезные ситуации, связанные с твоим мобильным телефоном.
Пять самых интересных работ будут отмечены призами
от торговой марки TRINITY®.*

Материалы с пометкой «Конкурс TRINITY®»
принимаются до 01.10.2004 г. по почте
(адрес редакции смотри на 80-й странице)
и по электронной почте: shpil@comizdat.com

Победители конкурса
будут названы в №11 (ноябрь).
Желаем удачи!

* Под получением призов подразумевается
приобретение их за 1 грн.

Спортивная сумочка EXTREME от торговой марки TRINITY® (наиболее полно
ассортимент торговой марки TRINITY® представлен в салоне мобильной
связи UMC по адресу: г. Киев, ул. Крещатик, 15 (в Пассаже))



Ура, у нас есть первый призер! Группа товарищей во главе с Анной (она же Miss Star) представила культурную инсталляцию, которую, будь мы чукчами, описали бы следующим образом: мабилы лежат по кругу, а в центре — сто баксов. Второй креатив еще более махровый — это явно содержимое

сумочки наиболее продвинутой в мобильном плане современной девушки.

Как раз стоит посмотреть, что они носят с собой, эти современные мобильные девушки. Кроме семи (!) мобильных телефонов, это косметика, паспорт, плеер, карточка ДЦ, «Козырная карта», проездной на метро, а также прокладки и жевательные (и нежеватель-

ные) резинки — «Орбит», презервативы и резервативы.

В общем, как ни крути, а современное общество так устроено, что будь ты хоть академическим изданием, хоть радиостанцией, но реклама прокладок все равно когда-нибудь появится на твоих страницах или в твоём эфире соответственно.

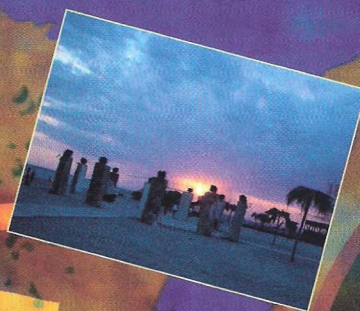
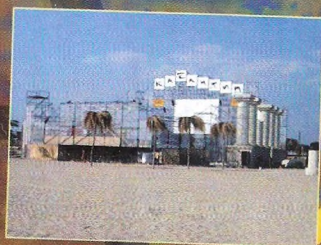
Поздравляем Анну, с которой мы обязательно свяжемся

по неблагоприятно оставленному нам номеру мобильного телефона (Sova ушел в парикмахерскую на маникюр) и вручим ей чехлище для мобильного аппарата от торговой марки Trinity (r)!

Но четыре ацких чехла еще будут разыграны среди тех, кто пришлет наиболее идейные фотки, истории из жизни и рассказы о мобилке!



Тосударство



мента и свободы

Побывав в очередной раз в стране, лучше которой не найдешь (так написано у меня в виZe), просто не могу не поделиться своими свежими впечатлениями, пока они действительно свежие. Возможно, многие уже поняли, что речь идет о той самой демонстрации Щастья, которая называется KaZантип. Думаю, что уважаемые читатели журнала «Шпиль!», которые имели возможность побывать там хотя бы один день, смогли в полной мере почувствовать атмосферу фестиваля.



А теперь – несколько впечатлений от последнего, тринадцатого по счету, уровня игры «KaZантип». Игра – от первого лица, графика – отличнейшая, звук – лучший, какой я когда-либо слышал, геймплей – абалденный. Сразу стоит отметить одну Z-особенность нашей игры: все, кто прибыл в Республику впервые, находятся в со-

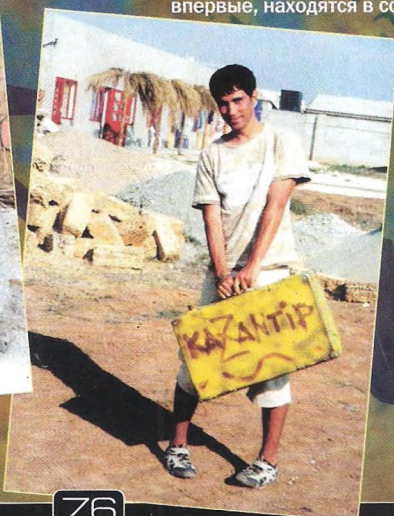
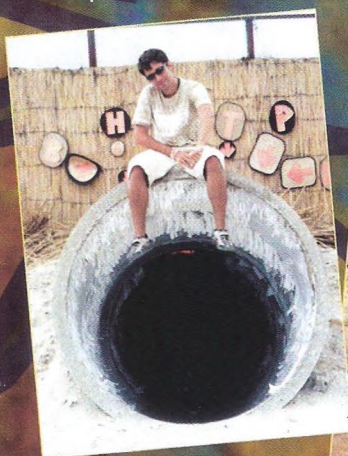
стоянии эйфории от всего увиденного, услышанного и опробованного, а опытные Z-граждане любят обсуждать, как с каждым годом фестиваль все более коммерциализируется и как было классно в 1998 году (даже если они не были на первом фестивале).

После пятичасового поиска жилья в соседних к оранжевому Щастью населенных пунктах, завершившегося остановкой в комнате 3х3 метра, без мебели, с двумя матрацами и фотообоями с завявшими ромашками, мы отправились за виZами. Если кто еще не знает, виZы – своеобразный пропуск в Республику, который в этом году стоил 50 вечнозеленых единиц, а для одноразового прохода – столько же, но в национальной валюте на букву «Г». Очередь за долгожданными оранжевыми пластиковыми пропусками забрала еще

6 часов нашей молодости. Кстати, в этой очереди мы познакомились с ребятами из Перми, которые ехали в Крым четыре дня, причем автостопом, и по этой причине аромата лаванды не источали. Но вот, наконец, первый уровень пройден – виZы куплены! И мы приблизились к входу. А-а-а-а!!! Первые моменты на KaZантипе всегда наполнены долгожданным Щастьем и ощущением свободы веZде. Но потом это сменяется любопытством – что нового?..

В этом году на фестиваль было приглашено около 300 DJ и открыто 7 танцполей, песчаных и не очень, так что почитатели любого направления электронной музыки могли выбрать, где и с кем им провести ночь... Ночь, конечно, можно было провести и в «Камасутра-центре», но это уже тема для другого журнала.

Одним из главных новшеств этого года стало появление здания с колоннами, называемого Z-Clozet. Это, если коротко, двухэтажный гибридный туалет с танцполом – вам такое когда-нибудь приходило в голову? Ответствен-



ная миссия играть на нем была отведена DJ Алексу-MSK.

Привлекал своей оригинальностью танцпол «Внутри» – входом на танцевальную площадку служила бетонная труба, проложенная под землей. Танцпол «Импульс» излучал только музыку в стиле trance, и, по моему собственному наблюдению, именно trance больше всего нравился различным крылатым насекомым, так что находиться на этом танцполе было сомнительным удовольствием. Танцплощадка «Щастье» была средоточием питерской ночной интеллигенции, а располагавшийся рядом танцпол «Дружбы народов» отличался большим разнообразием DJ из различных стран Европы. Танцпол «Улетай», в свою очередь, представлял Москву и на фоне других был априори пафосным.

Ну, а «Главный», он же сцена, отличался тем, что он главный. Ежедневно около десяти вечера на нем крутили различное концептуальное (и не очень) кино или мульты. Лично мне очень запомнился японский фильм «Средневековая армия самообороны»... Это надо видеть, переказывать нет смысла, но те, кто видел, меня поймут.

Второй день нашего визита был днем официального открытия. Опять несколько часовые очереди на входе – от желающих приобщиться к действу нет отбоя!!! По такому случаю на главном танцполе шепотом была произнесена официальная речь Президента и прозвучал гимн Республики этого года – Koala «Imagine». Лично меня эта композиция просто разрывает на части, так что считаю, гимн выбран более чем достойный!

Надо сказать, что на открытии всегда много отличнейших DJ и сильных проектов. В этом году на главном танцполе играли DJ Sanches, DJ Лена Попова, Tok-Tok и другие.

На территории Республики, кроме «музыкальных мест», было множество баров, упомянутый «Камасутра-центр», картинг, небольшое поле для футбола, площадки для волейбола и стритбола (не путать с стрипболом и литрболом), в общем, как сказала какая-то девушка по мобиле, все, что надо для отдыха. Особо надо сказать о Fast-married. Эта на первый взгляд ненужная ржа-



вая конструкция служила местом для KaZантипских бракосочетаний. Тут можно было, заранее подав заявление, вступить в священный союз с кем угодно (не правда ли, демократично?). Созерцание толпы будущих молодоженов, направляющихся к Fast-married, было одним из моих самых сильных впечатлений, полученных там.

Конечно, побывав на KaZантипе, надо обязательно приобрести какой-нибудь сувенир. Кроме множества CD с музыкальными фрагментами фестиваля, в сувенирном магазине можно было купить оранжевые трусы с надписью «Щастье» (сЗади) или небольшой рюкзачок с очень пафосным персонажем.

Но главное украшение Республики – это, безусловно, ее граждане! Как сказано на официальном сайте, «стратегической геополитической целью Республики, помимо расширения и продвижения на Запад и Восток, является МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО. Президентская программа «Достижения Мирового Господства мирным способом» состоит в том, чтобы собрать по эту сторону Великой KaZантипской стены всех самых умных, веселых, красивых людей планеты, оставив по ту сторону самых тупых, скучных и злобных, которых даже побеждать будет не надо». В общем, можно сказать, цель практически достигнута.

Колоритности фестивалю придавали и люди с желтыми чемоданчиками. Дело в том, что проход на территорию Республики для человека с желтым чемоданом был бесплатным. Однако не все так просто, как может показаться на первый взгляд. Существовали жесткие требования к внешнему виду багажа. Внутри

чемодана должна была быть роспись министра таможи Cowboy, а также фотография владельца, заверенная печатью в визовом отделе. В общем, многие чемоданы не прошли фейс-контроль. Из них около входа была сооружена стена, имеющая официальное название «Стена плача».

Не могу также не сказать о том, что творится вокруг самого KaZантипа. Тут не просто степь, не просто пляж, тут настоящий торговый центр. Каждый желающий, утомленный

танцем и радостью, всегда может перекусить. На выбор есть Z-плов, Z-хот-дог и Z-шашлык. Но и здесь не обошлось без загадки – никто так и не понял, из чего торговцы Z-пищей все это делают. Кстати, цены там – как в хорошем киевском ресторане. Так что приятного аппетита, друзья.

Днем на территории тоже не скучно. Работают бары, играет музыка, туда и сюда ходят загорелые девушки (а за ними – загорелые парни), светит солнце, плещутся волны.... Музыкальный репертуар немного отличается от ночного, иногда даже сильно, по крайней мере по радио такого точно не услышишь. Ах, лето...

В общем, все, что я тут писал, не стоит и одного мгновения, проведенного ТАМ... Думаю, можно даже создать отдельную тему на нашем форуме, посвященную KaZантипу. Как вам? Пишите свои мнения на форум www.shpil.com.

Z-Spoiler, очевидец и участник Щастья

Что лучше счастья?

100 Мегабайт счастья

в торговой сети «Феномен», «Мобидик», отделениях Укрпочты и сбербанков

silver.com
Internet service provider

Впервые в Украине уникальные 100-мегабайтные ИНТЕРНЕТ-КАРТОЧКИ от компании «Сильвер Ком».

Мы отказались от традиционной идеи почасовых карточек.

пр. Победы, 22, т. 216-4-660, info@silvercom.net

Предлагаем пользователям круглосуточный доступ в Интернет в течение неограниченного времени.

Время больше не имеет значения – только объем информации.

www.silvercom.net

DOOM-то выпустили. А железо у вас готово?

Сегодня мы не будем устраивать очередное сравнение железа – надоело, а рассмотрим айтемы из разных категорий, которые заинтересовали нас с точки зрения «а не поиграть ли в Doom 3?». При этом мы нарочно обходили стороной самые дорогие модели, поскольку это – понты, а для понтов есть специальные журналы.

Видюха: ASUS V9950 Gamer Edition

Если вы ждали Doom больше, чем свой день рождения, то наверняка не пожмотитесь на правильную видюху. Как показала жизнь, для Doom 3 нужна очень мощная карточка, но не любая. Например, очень мощная и безумно дорогая X800-ка, которая по тестам показывает нереальные цифры, дала среднюю производительность в игре и к тому же подкинула пару глючных артефактов. А правильной видюхой для всех ID-шных игр является GeForce. Тут есть что-то от политики Intel и nVidia, в компании которых Кармак не раз был замечен. Кроме того, можете обратить внимание на тот же PDA-шник в игре... Но мы сейчас не об этом.

Вот и новая ASUS-ка V9950, сделанная на процессоре FX5900/XT, хоть и не является абсолютным чемпионом по цене и производительности, но отрабатывает каждый вложенный доллар, не говоря уже о гривнах. Результаты тестов (см. ниже), конечно, не рекордные, но выглядят достойно даже среди X800-ток и 6800-тых жефоровсов.

Как всегда, у ASUS этот юнит идеально сбалансирован, проработан и исполнен. Естественно, сегодня уже никто не рискует разрабатывать свои схемы включения камней, поскольку это сложно и не нужно: пока будешь думать, конкуренты продадут все, что можно и нельзя. За это время и чипсет сменится. Такая уж жизнь пошла быстрая.

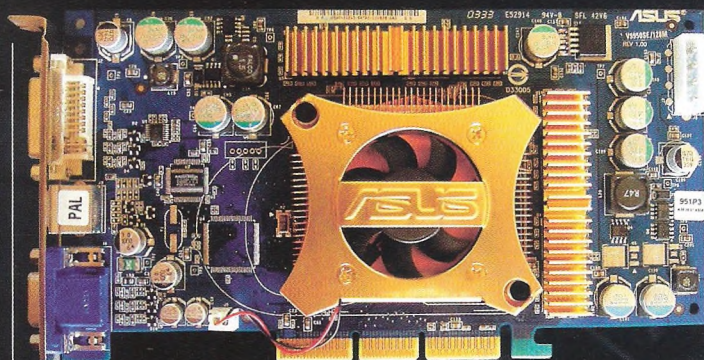
Так что доработка ASUS в основном коснулась мощного радиатора, охлаждающего GPU.

Сделан он из меди, и в него интегрирован очень тихий – что сейчас редкость – и одновременно мощный кулер. Все это выполнено в низкопрофильном стиле, так что карточка получилась одноклотовая.

На памяти тоже стоят небольшие пассивные радиаторы, по мнению PC World, якобы из меди; не распиливали, не знаем, но это больше похоже на крашеный под медь алюминий. В любом случае все сделано филигранно и приделаны радиаторы на совесть.

Кулер, стоящий на графическом процессоре, может раскручиваться или тормозиться через ASUS-тековскую утилиту ASUS Smart Doctor. Эта же утилита позволяет разгонять ядро графического процессора и памяти, которой, кстати, всего 128 Мб, но пока этого вполне хватает.

Обычно ядро колбасится на 400 МГц, а память – на 700 МГц. С помощью утилитки удается прогнать их до 470 МГц (17%) и 770 МГц (10%) соответственно. Не так круто, как гонятся, напри-



мер, Селены, но все-таки. Рост производительности по

тестам при таком разгоне – около 10%, но мы этого в результатах не показывали. Русские оверклокеры жалуются, что это просто детский сад и что разгонный потенциал этой карточки значительно выше, но мы не использовали потусторонние драйверы и утилиты по причине лени.

Вот как просто сейчас стать оверклокером.

Выходы стандартные: VGA, DVI, круглый PAL – тут нечего добавлять. Вообще, комплектация минимальная, чему я очень рад, учитывая количество хлама из коробок, который валяется у меня повсеместно. Конечно же, в коробке есть переходник D-sub/ DVI и PAL-кабель S-VHS, а также диск с драйверами и софтом, но в общем – без излишеств.

Тесты дали продвинутые результаты для данной категории, как часто бывает с ASUS-ками. 3DMark03 показал 5207 до разгона и 5788 после! Aquamark3 рисовал картинку со скоростью

24 fps – короче, карточка вплотную подошла к GeForce 5950 Ultra или Radeon 9800 Pro. Это если не считать, что наша карточка раза в два дешевле (например, V9950 GE должна стоить чуть больше двухсот бакинских). Вот результаты остальных тестов. Везде стоит 1280x1024 AAx4 Fx4, поэтому вы можете быть удивлены низкими fps в играх. С отключкой красоты fps взлетает раза в полтора.

3DMark2001 SE	8647
3DMark2003	5207
Codecreatures	3533
Aquamark3, fps/pts	24/37800
VillageMark 1,17, fps	123

DOOM 3, fps	28
UT 2002, fps	114
GunMetal, fps	27
X2 Threat Rolling, fps	37
WolfensteinET, fps	46
Tomb Rider: AOD, fps	35
Far Cry Demo, fps	36
Half Life 2	33

Итак, эта карточка – последний экономичный hi-end на ядре NV35. Спешите ее найти, хоть это может оказаться и не просто – когда начнется раскрутка

NV40, такие дешевые и мощные карточки срочно станут снимать с производства, чтобы не болтались под ногами у пятисотдолларовых. Что еще немаловажно: когда наиграетесь, ASUS V9950 GE легко можно будет продать, бриллики всегда в цене.

Экран: BenQ FP767-12

Конечно, играть на TFT нравится не каждому. Но такой уж это тренд: что поделаеть, если в Корею понастроили заводов по производству этих панелей? Нужно же их теперь кому-то парить! Да и разница уже не так велика: современные мониторы спокойно держат 25 ms, которых хватает, чтобы выигрывать во что угодно.

Но одно дело – во что угодно, а другое дело – в Doom 3, который весь нафарширован всякой подлой тварью, и если раз зазеваешься на пару миллисекунд – все, сливай воду. По ходу игры частенько приходится крутить башкой, а помещения начинены таким количеством космического хлама, что святых выноси. Поэтому для D3 подходит лозунг «Чем быстрее монитор, тем живее ты». Ну, и, естественно, диагональ должна быть не меньше семнашки, это уже и детям ясно. Ну, и цена...

В конце концов мы обратили пристальное внимание на 12-миллисекундную матрицу монитора BenQ FP767-12. Конечно, эти 12 ms реально можно получить не на всех разрешениях и не во всех режимах. Параметр, собственно, заявлен для панели, а не для монитора, так что относитесь к этим «двенадцать» так же, как к «52х», написанном на

вашем сидюке. Что называется «кто-то где-то при каком-то освещении получил такую скорость». Для достижения максимальной реакции нужно поставить контрастность в 100%, но при этом вы просто не сможете рассмотреть половину деталей. На средней же контрастности отклик порядка 22–25 мс. С другой стороны, человек вряд ли может заме-

тить разницу между 16 мс и 12 мс, так что это, в основ-

ном, маркетинговые понты.

Другое дело – цвет.

Не для кого не секрет, что именно панели с цветом могут подлить повидла в ваш игровой процесс. Традиционно ведь ЖК были ориентированы на офисное применение, набор текста, поэтому главный принцип – ярко, контрастно и поменьше цветов. Реальные цвета на ЖК – это до сих пор неосуществимая мечта. А особенно на тех панелях, создатели которых гонятся за рекордной скоростью. Короче, для любителей реального кина это не самый лучший монитор, особенно если вы любите смотреть кино с друзьями: шаг в сторону, и цвета на экране перебивают значительные изменения. Также проблематична и равномерная подсветка экрана: яркость в центре и на периферии значительно отличается.

Дизайн панели – традиционный для BenQ: под матрицей – «фартушек», как в старых мониторах IBM, на котором расположены элементы управления. На любителя. Что еще не придумано, так это вход DVI, хотя эта штука тоже на любителя, можно и без нее обойтись.

Итого: недорогой, быстрый, яркий и контрастный монитор, на котором можно неплохо потить разницу между Doom 3, но, пожалуй, для какой-то там графики или семейного кинотеатра он не так уж и хорош.



Звук: Hercules XPS 5.100

Ну вот, почти добрались до самого главного. Ведь что же главное в Doom 3, если не звук, который, собственно, и создает «атмосферу ужаса». Без реально-го «окутывающего» звука там реально нич-че-го страшного. Кроме этого, компьютерные колонки по-любому должны излучать радость, поскольку их, как правило, под стол не засунешь, они у нас перед носом. Сел за комп, посмотрел на крутые калоши и подумал: «Да, а я то крут!». Так или примерно так начинается день (или ночь) настоящего геймера.

Вообще-то «геркулеса» сделали себе имя на модных графических картах с чипсетами ATI. В последнее время, видимо, не очень веря в ATI и не находя себе места в мире референсных дизайнов, Hercules начали искать средства к существованию, выпуская звуковухи и периферию. А чтобы у конкурентов «креативов» особо не расхаживали их корейские очи, выпустили шестипредметный вариант звуковой системы, которая является прямым ответом на Creative I-Trigue.

Ответ, я вам скажу, получился откровенным и ярким. Кстати, я в свое время схватил этот tri-gue в нашей тестовой, так, скажу я вам, там дизайн был куда лучше, чем звучание. А вот XPS – другое дело. В основе

мощности звучания – подстойный «фуфер» с размером динамика 20 см, защищенный металлической сеткой. Также прямо на вас будет целиться «центральный» из двух пищалок. Естественно, все там заэкранировано, так что если вы играетесь на CRT-мониторе, то по экрану у вас волны не пойдут.

В «окружении звуком» будут участвовать четыре изящные колоночки, укрепленные на круглых подставках. Кстати, конструкция позволяет присобачить их и на стенку. Каждая колоночка будет вдвухать вам в уши по 12,5 Ватт в диапазоне 50–20000 Гц. Конечно, этим диапазонам тоже особо верить не стоит, но субъективно что-то такое от акустики там есть: верхи не пищат по пустякам, средний диапазон тоже хорошо прослушивается.

Басы, выдуваемые из сабвуфера во все три дырки, развивают 40 Вт в диапазоне 30–150 Гц. Не очень-то мощно, но для наших нор и впритык к игроку вполне достаточно. Конечно, если вы живете или играете в большом помещении, то это маловато. Также не производит особого впечатления и регулятор громкости: на выбор есть только «высокие» и «низкие», хотя все это компенсируется софтверным эквалайзером и аппаратным эквалайзером на звуковой карте. Гнездо для наушников тоже, наверное, надо, хотя слабо понятно, зачем покупать такую систему и играть после этого в наушниках.

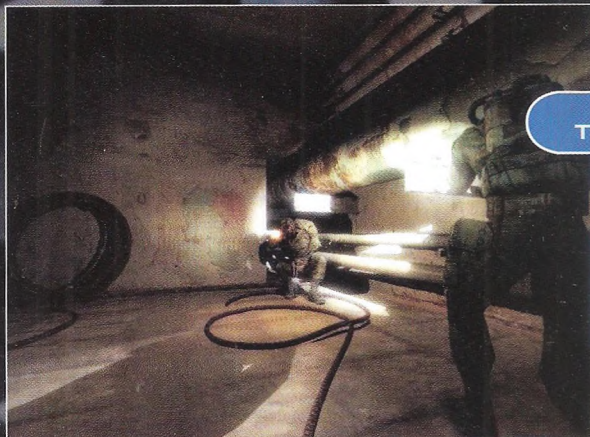
Иными словами, если не придирается к недостаточно мощным низам, к которым мы поневоле привыкаем в groove-режиме наших стереосистем, то акустическая система от Hercules может не только украсить вашу комнату, но и добавить хорошего звука к вашим геймерским впечатлениям, особенно в таких богатых на звук играх, как Doom 3.

Да, а как же собственно Doom 3? Хм, разве что за фонарик – «пятерка», да за душе-раздирающие звуки. А сценарий – ну, так себе. Зато теперь, когда мы как следует затарились игровым хардвером, можно приступать к другим, не менее интересным играм.

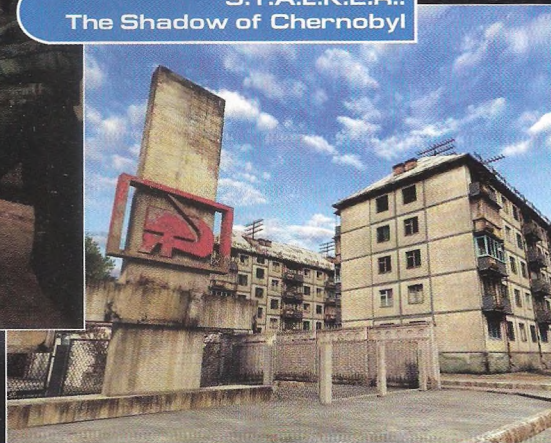
Арсений Чеботарев
as@comizdat.com



Пока вы ждете обещанных «на сейчас» игр, мы вам дадим еще помучиться – вот вам скрины из самых ожидаемых игр на сентябрь.



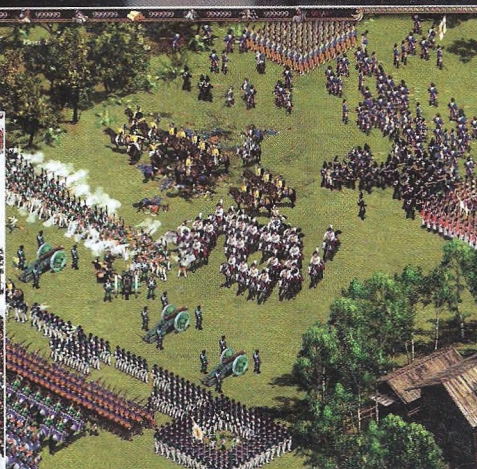
S.T.A.L.K.E.R.:
The Shadow of Chernobyl



Half-Life 2



«Козаки 2:
Наполеоновские войны»



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 9 (34), вересень 2004 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Лішук
Літературний редактор
А. Гриневич
Дизайн та комп'ютерне верстання
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
О. Сепітий
Служба розповсюдження
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 13.09.2004.

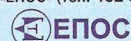
Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №04-4087

Друк офсетний
Формат 60х90/8
10.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 454-08-74
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

1С Україна	2-я обл.
Евроіндекс	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
Альфа М	2
ZuXEL	3
DiaWest	5
Джинс	7
UMC	21
Юнотек	23
Поинт Ком	45
Сильвер.Ком	77

ЕПІЦЕНТР ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

4.7

ПИСОПАДА

2004



ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР



КИЇВ
ЕКСПО
ПЛАЗА

МЕТРО "НИВКИ",
ВУЛ. САПУТНА, 2-Б1

ВИСТАВКА-ЯРМАРОК

цифроМанія:)

ПЕРСОНАЛЬНІ ТА ДОМАШНІ ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ

ЗАПРОШУЄМО ВІДВІДАТИ ВИСТАВКУ!

Організатор
виставки:



"Євроіндекс"



Генеральні
інформаційні спонсори:



"Домашній ПК"



"Те три"

Медіа-партнери:



"Чіп"



"Хай-тек.
Панорама високих технологій"

Інформаційні
спонсори:



"І-Мобайл"



"Комп'ютера"

ЗАМОВЛЕННЯ ЗАПРОШЕНЬ,
ПРОГРАМА ВИСТАВКИ НА САЙТІ



WWW.DMANIA.EUROINDEX.UA

Додай чарівності у звичний світ



Монітори серії MagicBright Магічне поєднання дизайну і можливостей

Магія яскравості! Монітори Samsung SyncMaster серії MagicBright (793MB, 795MB, 797MB, 997MB) – єдині монітори, обладнані чотирма режимами яскравості для виконання будь-яких завдань при одночасній відповідності всім вимогам безпеки.

Магія комфорту! Програма MagicTune® надає можливість встановлювати параметри зображення навіть без використання кнопок на панелі монітора. Для прихильників традиційної настройки передбачені кнопки на боковій панелі.

Магія дизайну! Новий дизайн корпусу здатний прикрасити будь-який інтер'єр від стриманого офісного до вишуканого домашнього.

Монітори Samsung серії MagicBright – досконалість за межею реальності.



Монітор
Samsung 795MB

Алґрі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037, 5374800

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua



СПОНСОР ОЛІМПІЙСЬКОЇ
ЗБІРНОЇ УКРАЇНИ